

月刊

2UP 0001

平成元年11月1日発行 (毎月1回) 日発行  
第4巻第11号通巻39号  
昭和62年5月6日第3種郵便物認可



ゲームセンターを10倍おもしろくする本  
VIDEO GAME MAGAZINE ゲームスト

# GAMEST

早く会いたいニューゲーム

撃ちまくれ!! 今度の敵は甘くない!

S・C・I

本格体感ラリーゲーム

BIG RUN

超硬派ロボットゲーム

ファイネストアワー

おら、ギブアップせい!

CHAMPION WRESTLER

苛酷! サバイバルゲーム

キャリバー50

秋だ! ゲームだ! 大攻略!!

優勝への道

スーパーモナコGP

前半難解面攻略

キューブリック

後半面一気攻略

ドンドコドン



せまってきたぞ!! 目の前に...

## ダイヤスII

輝けアイデア賞!

## グラIII

後半面徹底攻略!!

## エリア88

面別完全攻略!!

## フラッシュポイント

カプコン開発者インタビュー  
ロストワールドからエリア88へ

はねたまご  
The Fortress of DEATH

MTJ水谷潤の  
ゲームデザイナー入門

短期集中連載  
ゲームサウンドのつくり方  
覆面開発者N氏

詰めテトリス解答大発表  
詰めテトリスプレゼント当選者大発表

11

Nov.  
1989  
500yen (本体495円)





# DARIUS II

TM

勇敢な戦士たちよ。よくぞ、ここまでたどり着いた。  
君の最後の挑戦者は、ちよつとやそつとじゃ倒せない強力な戦艦たち。自信はあるか。心の準備はOKか。ほら、早くしろ。いつでも相手になってやる。

2UP 00000000



UP 00000000



2UP 00000000



PUSH 2P BUTTON TO ENTER GAME



LUP 00000000 2UP 00000000

# ラストシーンの

# 美学。

PUSH 2P BUTTON TO ENTER GAME  
UP 00000000



タイトルイメージキャラクター：岩井由紀子(ゆうゆ)



### ■特長

- プレイヤーの強力なパワーアップ、核攻撃などハラハラドキドキの攻撃バリエーションが楽しめます。
- タテ、横、ナナメスクロールの他、ラインスクロール等を使用した奥行きある美しくも迫力ある背景。
- ハーフミラーによる2画面を使用。よりコンパクトな設計。
- さらに興奮を呼ぶダイナミックサウンド。

※ドライラスII 横幅850mm 奥行1919mm 高さ1715mm 重量155kg 消費電力180W ㊿95-3231

株式会社 **タイトー**  
東京都千代田区平河町2-5-3  
TEL.03-222-4888





せまってきたぞ!!  
目の前に...

# ダライアス II

©TAITO CORP. 1989



大ダコが小ダコを生み、小ダコが超小ダコを生み...

あのオトシゴが、カメが、  
シーラカンスが襲ってくる。  
ウニもウニウニとやってくる。  
大胆に熱く…立ち向かえ!!

## パワーアップ 新兵器レーザー

パワーアップは特定の編隊を全滅させると出現する。前作のパワーアップは色の違う敵を倒すだけで出現した。それが全滅させなければならぬということ、少々面倒。パワーアップの種類はあらかじめ決められています。Aゾーンの1番目の編隊は赤(前方ショット)のパワーアップ、2番目の編隊は青(アーム)のパワーアップといった具合になっています。

アームを除く全てのパワーアップは、死んでしまうと初期段階に戻ってしまいます。前作のように一定段階パワーアップすると武器の種類が変わり、死んでもその段階から下がるということがまったくないので、死んでしまうと立て直しが鬼の様につらくなります。

また、1Pのみのプレイで前作だと一定エリア戻されて復活するものが、今回はスクロールが止まらず、その場で復活することになる。当然、残機がかなり少ないと、その場で終わってしまうでしょう。新しい武器のレーザーですが、6段階までパワーアップする。

このレーザーの特徴は前作のウェーブの性質と同じで、背景をすり抜けて敵を倒せるという点でしょう。もちろん敵も貫通するので前方に飛んでいくことになればかなり強力になります。ただし、パワーアップを取って初めて弾が出ます。死んだらもちろんなくなります。普通の前方ショットは8段階あり、パワーアップしてい



最強パワーアップの状態がこれだ。レーザーが前方に飛んでいき、ボムが4方向に飛んでいる。

くと上下に広がり、強力な弾が撃てるようになります。このような状態では、編隊が画面の上を通過している時に当たってしまい、パワーアップを回収できなくなってしまう場合があります。

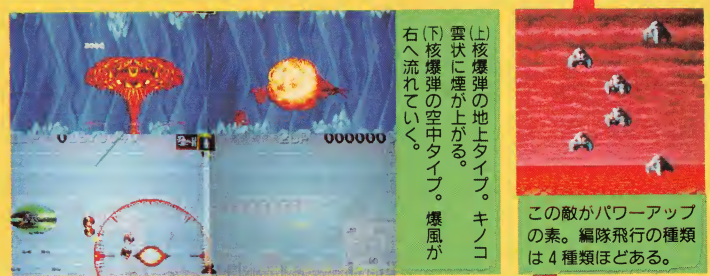
パワーアップアイテムは、全て上に流れていってしまいうので、上の方でパワーアップを出してしまつた時は急いで回収するようにしましょう。といっても、そうなる前に編隊が出てきたら、ショットを加減すればいいだけですけどね。

### 途中に出現する

#### ジャマな奴

#### そいつの名は中ボス

エリアの途中に出現する中ボスは、ご存知のように前作で出現したボスが小さくなっ



(上)核爆弾の地上タイプ。キノコ雲状に煙が上がる。  
(下)核爆弾の空中タイプ。爆風が右へ流れていく。

この敵がパワーアップの素。編隊飛行の種類は4種類ほどある。

たものです。

攻撃方法も前作とほぼいっしよですが、若干の変更点があるのもいます。オトシゴは、自らの体を巻いて弾をばらまいてくるといった攻撃をしています。

弱点などもほぼ前作と同じです。オトシゴは全身が弱点となつていけるといいうのもありますが、カメは頭が弱点であり、しかも首を引っこめるので倒しにくくなっています。中ボスのダメージは、受けることに色が変化していくので分かりやすくなっています。

### 完成バージョンは

#### せつたい

#### 期待のバージョン

今回の紹介はロケテストバージョンなので、一部未完成の部分があります。大ボスも増えるらしいので、期待して待ちましょう。





最終エリアのボスキャラ、エンジェルフィッシュ。このウェーブ攻撃は予測していないとよけられない。



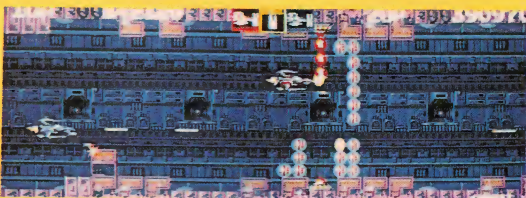
やはり出ましたヤスカ・タカーミ。永バ防止キャラです。自機をかこんで弾を出してくる。



提灯あんこうは2面のボス。たいして強くないが口から出てくる弾は強烈!!



ラウンドセレクトの状態。行けるルートは2通りで、先に行っても変わらない。



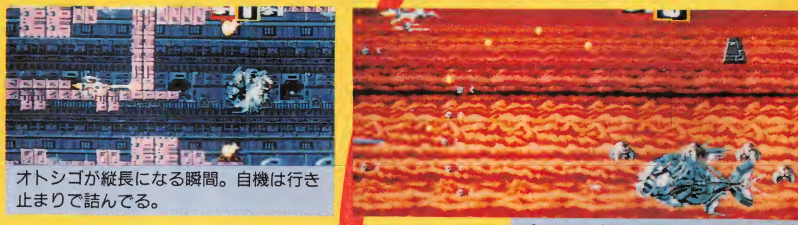
中央の赤弾は上からどんどん落ちてくる。イグシィサス(知っている?) みたいた。



オトシゴ(グリーンコロナタス)のスクリーンアタック。この状態では無敵なので、ショットを撃っても効果がないのだ。



大ボスとの対戦中、ボスの反対側に行くとも自機が反転するのも特徴。カニさんは発狂中。



オトシゴが縦長になる瞬間。自機は行き止まりで詰んでる。



牙状のものが上下して行く手をふさぐ。破壊不能なのでタイミングよく抜けよう。



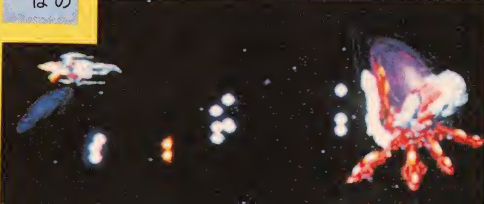
タコ(オクトパス)の攻撃。弾数は多いが、まとまるので避けやすい。

カメ(ストロクシエル)の最後。首が飛んでる。攻撃はホーミングミサイルの連発。

ピラニア(ファッティグラトン)の分裂弾(見えるかなあ)先の方ではレーザーもまざっている。

話では、ヤドカリ・ウニ・アジということですが。特にアジはひらきになって出現するそうです。楽しみですね。また、ザコではウナギの他たくさん増えるそうです。次回でもっと詳しく紹介できるようにしよう。

(悠理)



Xゾーンは前作の隕石みたたく流星が飛んでくる。死んだらもうパンック。



タイトル。  
君は読めるかな？



撃ちまくれ！  
今度の敵は甘くない！！

S · C · I

©TAITO CORP. 1989

おお／滝だあり／さあ主  
人公の運命やいかに！



おお…ナンシーだ。ちょっとふけたかな？下にはアイテムの説明も。



真ん中が敵車の説明で下が自車の説明。なかなかやるじゃない。



ステージ2は波も敵だ。引き込まれると本当に沈んじゃうぞ。



いきなり犯人車だ。回りにいるのは意志があるかもしれないオプションだ。



ほらね。(しぶきの上の車のドアは敵のだけど…)



「きさまの親玉の所に…」おっととと！

山あり谷ありのロードを越えて  
悪徳政治家ぶちのめせ！  
女の子だって待ってるぞ。

ゲームルールは？

れを汲んだものであり、自車を操作して犯人を逮捕する事他に、人質を救出する事も目的です。(プレイして行けば、ストーリー的な流れは自然と分かります。)

簡単に説明します。まずスタートしたらひたすら走って犯人車とその手下達に追い付いて下さい。犯人達との距離は画面右のマップに表示されています。

犯人達の車に追い付くと、タイマーはエクステンドプレイヤー車にバトランプが装着され、同時に画面中央にターゲットマークが表示されます。あとは犯人車を追跡していく訳です。

犯人の手下達は、プレイヤーに様々な妨害を仕掛けて来ますので、素早いハンドルさばきでかわしつつ、こちらも

銃で反撃して下さい。但し、銃弾も無制限に使えるのでバリバリ射ちまくっても大丈夫なので、けちらずに使いましょう。

犯人車に銃攻撃や体当たりによってダメージを与えます与えたダメージは、画面左のダメージメーターに表示されています。

ダメージメーターが一杯になると、犯人車はギブアップして停車します。これで犯人を逮捕したことになり、次のラウンドに進みます。

全部で5ラウンドプラス1ラウンドあり、すべてクリアするかタイマーが0になるとゲームミスオーバーとなります。

コンティニュープレイについて

タイムアップすると即、コンティニューモードとなり、コイン及びスタートボタン待ちになります。

コンティニューモードの有効時間は10秒間ですが、この10秒の間にも犯人はどんどん逃げて行きますので、素早いコンティニュープレイが犯人を捕まえ易くするでしょう。

先の面を見るコツを伝授

有効に戦うにはロスタイム

を無くす事。クラッシュやコースアウトは最大のタイムロス/シフト・ブレーキでの細かい操作が必要で、タイポが使えるのは3回まで。だからといって、ケチケチせず、こころ一番という時に思い切って使うべきです。タイポボタンはシフトを握った時の親指の位置に付いています。

犯人達には情け容赦なく銃攻撃を。ダメージを与えるだけでなく、犯人車の足を止める事も出来ます。また、一般車両が進路を妨げた時は、活路を開くために撃とう。

犯人車へ体当たりする時は、カーブの内側から当てよう。カーブの外側から体当たりすると、当然ながらカーブの外側に弾き出され、コースアウトやクラッシュの原因となります。

コースの状況を先読みする事も必要です。それによりロスを防ぎ、敵との戦いが有利になる事でしょう。

毎度、お馴染みの…

音声合成です。「あのねえ」「グレイトですよ」等々、パワーアップした音声が君を襲う!! これを聞く為にプレイしてもおもしろいのは…

(T・J)







1ラウンドスタート。



木の影に何かいるぞ。



ヘリが近づいてくる。危ないよける。



敵機がミサイルを撃ってきた！

# AQUA JACK

タイトー大型筐体ゲーム登場！

## AQUA JACK

アクアジャック

# JACK

©TAITO CORP. 1989

自機はホバークラフト。  
アクセルを踏んで  
スピードアップ！  
危ないときは

緊急回避ボタンでよける！！

### 期待の大型筐体物

最近、タイトーも大型筐体ゲームを連発で出していますが、どれも設定が違ってて楽しませてくれます。今回のものは、ホバークラフトが自機。

### バルカン砲と全滅ミサイルを使用

プレイヤーは武装ホバークラフト「AQUA JACK」で、バルカン砲と全滅ミサイルを使用し、迫り来る敵を破壊しながら進んでいくゲーム

です。

プレイヤーは左右2方向に移動できます。アクセルを踏むことにより

加速をします。トリガーはバルカン砲で、フルオート（トリガーを引いたまま）で連射できます。

全滅ミサイルは空中へ飛んでいき、閃光と共に画面上の敵を全滅させます。緊急回避ボタンは、敵の弾に追い詰め

られたりした時に使えます。

### 全8ラウンド

このゲームは、全8ラウンドのゲームです。各ラウンドの最後にボスが出現し、それを破壊するとラウンドクリアとなります。

(A O Z)



撃つのは自分だけではない。敵さんだって反撃してくるのだぞ。



ターゲットが定まった。今がチャンス！



谷だつて落ちるんだぞ。慎重に



乗り出すスバイ君。サンノブアヒイッチ!!



味方のヘリがバズーカのアイテムを落としてくれた。



「兵衛士を呼ぶまではノーコメント」何イイ!!

STAGE 3 COM

BONUS

TIME 28 X 10000

SCORE



# CHAMPION WRESTLER

# CHAMPION WRESTLER

おら、ギブアップせい!

©TAITO CORP. 1989



マネージャー参加の場外乱闘。シングルマッチで4人、タッグだと6人!!



これぞ、スモールパッケージホールド。これを返すのは非常に辛い。



これがケージマッチ。ジャイアントスイングで、直接ぶつけることもできるぞ(痛ぞ)。

2Pなら  
10倍おもしろい

2P同時プレイ可能なプロレスゲームだ。2P同時は、対戦形式(勝った方がコンピュータと対戦)と、タッグマッチ形式(コンビでコンピュータを勝ち抜いていく)がある。試合のルールも説明してあげる。

多彩な技がウリのプロレスゲームだ! タッグ乱入で仲間を助けつつレバーガチャパワーで、ギブアップを奪い取れ!

多彩な技がウリのプロレスゲームだ!  
タッグ乱入で仲間を助けつつ  
レバーガチャパワーで、  
ギブアップを奪い取れ!

試合形式に関係なく3面と6面がケージマッチになる。もう1つの特色は、パラメータだ。スピード(レスラーごとに決まっている)、パワー(技のかり易さ)、ダメージ(返す力とライフゲージ回復の度合)、ライフゲージ(残りの体力)、ダメージ(技を喰らった時に減るライフの量)、インスタンタメージ(技のショック度が量が変わる)の5つのファクターから成る。他にも、ラウンドクリアボーナスは、ファイトマネーと試合内容点の合計から成っているのだよ、ハイスコアラー諸氏。

"JAPANESE MYSTERY"  
**THE SAMURAI**  
HEIGHT: 5'6" 225LBS  
DATA OF BIRTH: APRIL 5, 1961  
BIRTHPLACE: YOKOHAMA, JAPAN  
FAVORITE TECHNIQUES: ONE ARM SHOULDER THROW  
-WRESTLER DATA-  
POWER 8  
DURABILITY 8  
TECHNIQUE 8  
RESISTANCE 8

敗けんじやないぞ、サムライ君。

"WILD EAGLE OF KANSAS"  
**ROCKY GARNER**  
HEIGHT: 5'11" 265LBS  
DATA OF BIRTH: DECEMBER 25, 1953  
BIRTHPLACE: KANSAS CITY, KANSAS, U.S.A.  
FAVORITE TECHNIQUES: SPINNING ICE HOLD  
-WRESTLER DATA-  
POWER 10  
DURABILITY 10  
TECHNIQUE 10  
RESISTANCE 10

カンサスの鷹、ロッキー・ガーナー。

"ACROBAT"  
**STACY CARBON**  
HEIGHT: 5'11" 265LBS  
DATA OF BIRTH: OCTOBER 3, 1959  
BIRTHPLACE: HAWAII, HAWAII, U.S.A.  
FAVORITE TECHNIQUES: ROBIN SWIFT PRESS  
-WRESTLER DATA-  
POWER 8  
DURABILITY 8  
TECHNIQUE 8  
RESISTANCE 8

アクロバットの帝王  
シミィ・カーボン。

"HARD HEAVY TANK"  
**NITRO PUNKS**  
HEIGHT: 5'7" 264LBS  
DATA OF BIRTH: MAY 5, 1965  
BIRTHPLACE: INDIANAPOLIS, INDIANA, U.S.A.  
FAVORITE TECHNIQUES: BOSTON CLUB  
-WRESTLER DATA-  
POWER 10  
DURABILITY 10  
TECHNIQUE 10  
RESISTANCE 10

悲しきパンクス。君はいつもMADにされちゃうなあ。

"LEGENDARY FIGHTER"  
**MIRACLE RASTAN**  
HEIGHT: 5'11" 265LBS  
DATA OF BIRTH: AUGUST 14, 1959  
BIRTHPLACE: COPENHAGEN, DENMARK  
FAVORITE TECHNIQUES: POWER BOB  
-WRESTLER DATA-  
POWER 10  
DURABILITY 10  
TECHNIQUE 10  
RESISTANCE 10

とらさんてつ、ミラクル・ラスタン。

"POISONOUS SNAKE OF THE HILES"  
**COBRA BLOODY JOE**  
HEIGHT: 5'7" 265LBS  
DATA OF BIRTH: OCT. 2, 1956  
BIRTHPLACE: UNKNOWN  
FAVORITE TECHNIQUES: CRAWL BITING  
-WRESTLER DATA-  
POWER 8  
DURABILITY 8  
TECHNIQUE 8  
RESISTANCE 8

食いついたら離れんぞ。フラッティ・ジョー

"TOUGH BEAST OF THE JUNGLE"  
**BLACK MACHINE**  
HEIGHT: 5'11" 265LBS  
DATA OF BIRTH: UNKNOWN  
BIRTHPLACE: UNKNOWN  
FAVORITE TECHNIQUES: VERTICAL  
-WRESTLER DATA-  
POWER 10  
DURABILITY 10  
TECHNIQUE 10  
RESISTANCE 10

ジャングル出身ブラックマシン。

"BIG GIANT OF THE ALPS"  
**MATTISON DECKER**  
HEIGHT: 7'1" 525LBS  
DATA OF BIRTH: OCTOBER 2, 1950  
BIRTHPLACE: LAUSANNE, SWITZERLAND  
FAVORITE TECHNIQUES: NECK HUNGING TREE  
-WRESTLER DATA-  
POWER 10  
DURABILITY 10  
TECHNIQUE 10  
RESISTANCE 10

とにかくてかいてすよ、デッカーは。

ロパンクスがお勧めできる。ザサムライが一番扱いづらいかな? 技の多彩さなら、シミ

ーカーボンだ。

(情)



# Insector X

## コミカル 昆虫シューティング インセクターX

©TAITO CORP. 1989

### メカ昆虫の恐怖

人間の知らない小型種族バグロイドとインセクト。バグロイド族の帝王バグロンは世界征服の野望を抱き、手始めにインセクト族を滅ぼした。次に、人間族を倒す為にメカ昆虫を地上へ送り出し、人間を襲わせていった。人間の少年に助けられ、隠れていたインセクト族ただ1人の生きのこり「ヤンマー」は人間族を助けるため、又仲間のかたきうちをする為、バグロイド

### 前半ラウンド紹介

#### 1面 デザートエリア

小手調べ面です。ただ中型

### HOW TO PLAY

に立ち向かうのであった。

8方向スティックとボタン1つで操作します。Aボタンでノーマルショット、Bボタンは殺虫剤アイテムを取ったときのみ使用できます。全5面でおわりです。

#### 2面 草原エリア

のセミが強いので注意。ボスのハチは画面左はじて小まめにやればよい。

この敵は弾を多角に出してくる中型機が強いので、あまりボケーとして死ねます。ボスは結構強いのですが、上の方でボスがジャンプしてくるのを待って撃ち込みます。しかし、もたついていると永久ブレイ防止キャラが出るそ

#### 3面 都市エリア

うなので、確実に当たっていくようにしましょう。

ここら辺から「そろそろ終わってまいります」と言ったりききそうな面。バターンが知らないうちに死にがち。いきなり体当たりしてくる場所は覚えていて待ち構えるしかない。前半はこんなもので、4面がジャングルエリア、5面(最終面)が地下帝国エリアとな



1面ボスのハチ

### 操作がわかれば 楽しくなるぞ

- ダッシュ…レバーを同じ方向へ2回連続して入れる。
- コーナーポストに登る…コーナーポストの下で、レバーを斜めに入れる。
- 凶器攻撃…凶器のそばでどちらかのボタンを押すと拾って、もう1度押すと攻撃。ダッシュボタン2つを押すことにより捨てる。
- 場外…リングの左右及び手前の3カ所で、自由に乗り降りできる。
- 相手が倒れている時
- 起こす…頭の近くでどちらかのボタンを押す。その後、自動的に組み合う。
- 関節技(寝技)…足の近くでかける技のボタンを押す。
- フォール…両方のボタンだ。
- 相手と組み合っている時
- ロープへ振る…レバーで投げる方向を決めながら、Aボタンを押す。
- 技をかける…レバーとBボタンで大技、レバーとAとBボタンで超大技がかかる。レバーの方向で、技の種類が決まる。
- 組み合いをほどこ…ダッシュすればオーケー。
- タッグ
- タッチ…どちらかのボタンを押す。
- 乱入…レバーを下に入れながら、どちらかのボタンを押す。しばらくすると、強制的に自軍コーナーへ戻る。

### 超大技をかけるべし

さて、プレイをしてもかけ方がわかりにくいのが、超大技。そこで、少し紹介しておこう。ゲームストップ時にチャンピオンプロレスとは、なんとトレンディノ

#### スピニングトゥホールド

ロッキーガナーの得意技。相手を倒して、足もとでAボタンを押す。

#### ハイリフトボディスラム

ミラクルラスタンがよく使う。相手と組み合い、相手の方へレバーを入れながらBボタンを押すのだ。

#### ジャイアントスイング

大半のレスラーが使える。相手を倒して、足もとでAボタンを押す。

#### 4の字固め

これもギブアップ技だ。相手を倒して、足もとでBボタンを押す。

#### トベ

ブランチャーとも申しませうか。相手を場外へ出したあとに、ダッシュしてAとBボタンだ。

#### 雪崩式ブレンバスター

これは凄いぞ、ゲームでやるとは。敵がトップロープに登った時、自分も少し登ってAボタンを押す。ちなみに、相手をコーナーポストに置く操作もあるぞい。

#### アームホイップ

スタンダードな技。相手がダッシュして突っ込んできたら、AとBボタンを押す。



Bボタンはこれを取って使用する。



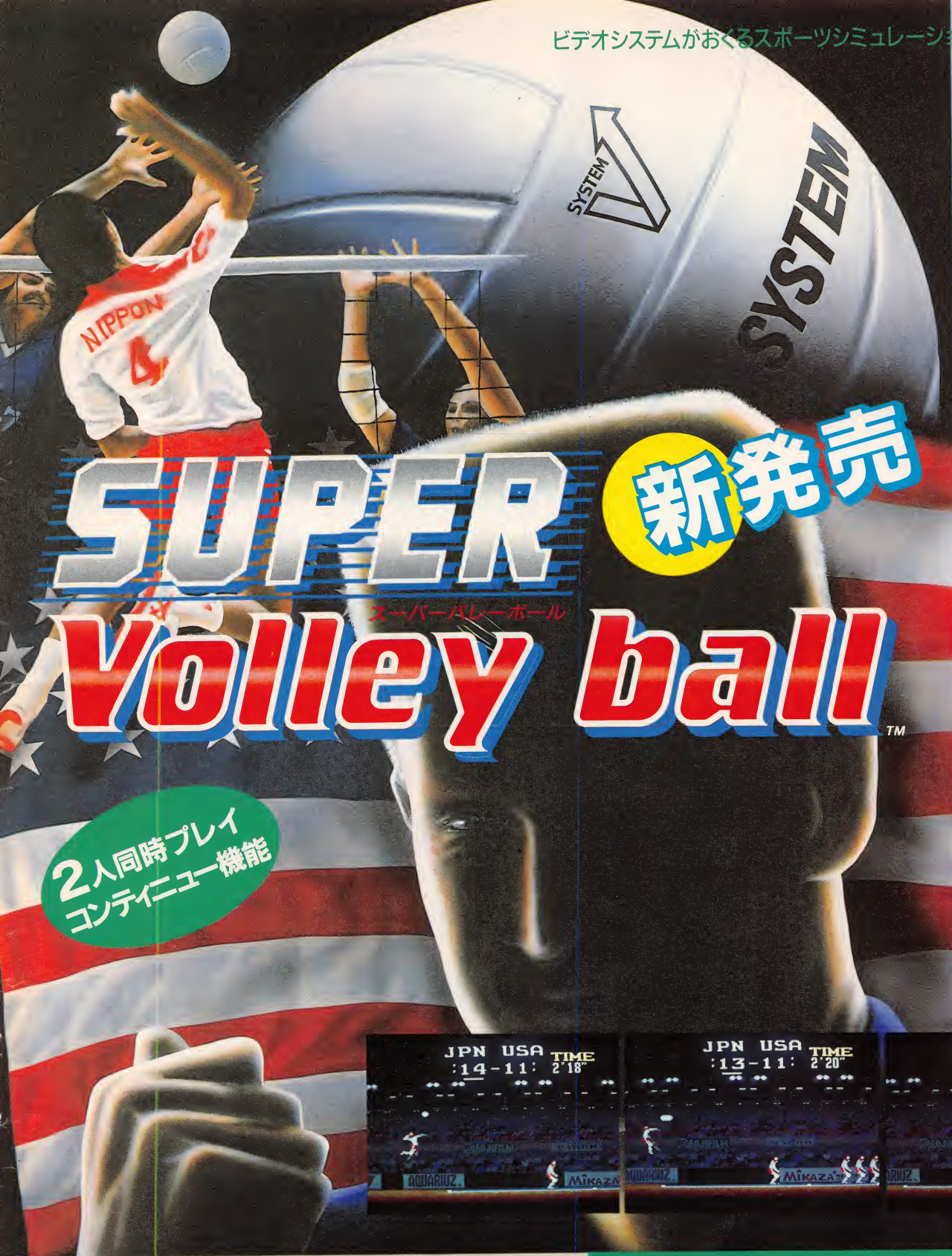
パワーUPその1…アミーレザ!



パワーUPその2…ファイアアミサイル。



ビデオシステムがおくるスポーツシミュレーションゲーム、第1弾!



キミの手で世界を制覇する  
こんな遊びを見逃す手はない!

シミュレーション

SUPER

新発売

スーパーバレーボール

Volley ball™

2人同時プレイ  
コンティニュー機能



SYSTEM ビデオシステム株式会社

本社 〒604 京都市中京区河原町二条上ル西側圓堂ビル2F  
TEL.075-211-0277/FAX.075-211-0279  
東京営業所 〒108 東京都港区芝5-11-2橋本ビル2F  
TEL. 03-452-5677/FAX. 03-452-5520

INFORMATION

- グラフィックデザイナー募集
- SMC-777求む!  
(くわしくは本社までお問い合わせ下さい。)



CONTENTS

燃えろ!! タイター おせおせニューゲーム  
**ダライアスII** せまってきたぞ!! 目の前に 2・54

S・C・I 撃ちまくれ!! 今度の敵は甘くない! 4

CHAMPION WRESTLER おら、ギブアップせい! 6

AQUA JACK 大型筐体ホバークラフトゲーム 5

インセクターX コミカル昆虫シューティング 7

---

**グラIII発進!!** 輝けグラIII アイデア賞! 49

カプコン開発者インタビュー  
 ロストワールドからエリア88へ 10

詰めテトリス解答大発表 60

詰めテトリスプレゼント当選者大発表 93

はねたまご The Fortress of DEATH 氏家雅紀作 57・67

MTJ 水谷潤のゲームデザイナー入門 76

ボクのゲームサウンド 秘テクその③ サウンドクリエイターN氏は語る 73

**早く会いたいニューゲーム!!**

本格体感ラリーゲーム  
**BIG RUN** 106

超硬派ロボットゲーム  
**ファインストアワー** 108

苛酷! サバイバルゲーム  
**キャリバー50** 110

すいっとたり~/痛快シューティングだ  
**ゼロウイング** 52

光源氏に負けるな! 驚異のキャラアクション  
**DJボーイ** 53

いかにも男に! カンフーアクション  
**破兆** 19

またまた連射命令! 撃て撃て!!  
**スカイアドベンチャー** 20

**秋だ! ゲームだ! 大攻略!!**

強いぞミッキー! 後半面攻略  
**エリア88** 13

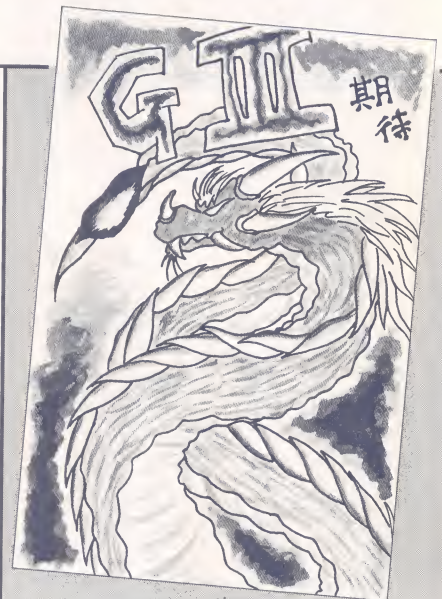
ドライ&ウェットで優勝への道  
**スーパーモナコGP** 16

**頭ぐるぐるパズルゲーム**

面別完全攻略!!  
**フラッシュポイント** 26

前半50面攻略!!  
**キューブリック** 32

後半20面一気攻略!!  
**ドンドコドン** 36



山口県 藤本敏明君

ゲームてんこ盛り 22

DOJINコーナー 80

ピンボール・アースシェイカー 82

We Love VGM 84

---

**ゲームストアイランド** 41

目指せハイスコア 94

パズル 31

なんですかー 38

新驚異現象 79

音声合成 89

ゲーム・ランダム・インフォメーション 90

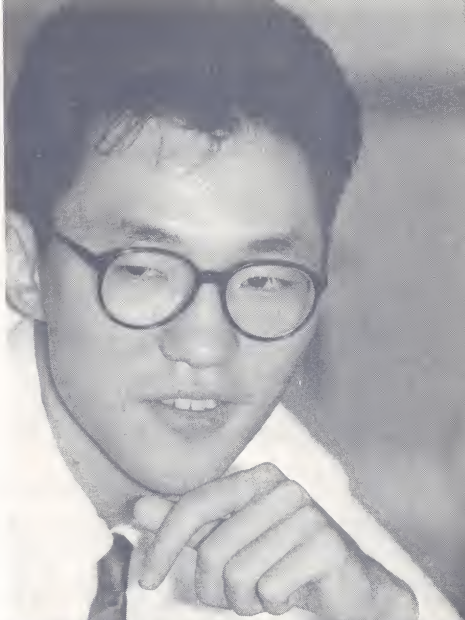
プレゼント 92

頑張ったぜコーナー 104

広告掲載ページご案内

●株式会社タイター/表2・1 ●ビデオシステム/8 ●サンカンパニー/84 ●パワードサービス/15 ●ゲームファンタジー/18 ●宇宙堂/24 ●株式会社メクマ/25 ●アクセス/27 ●玉屋/29 ●株式会社トライ/35 ●ハッピー商会/39 ●シグマ電子/40 ●株式会社ポニーキャニオン/58・59 ●ゲームスト読者サービス部/64 ●ロタスプレス/66 ●ソフトショップマリオ/71 ●ママトップ/72 ●ゲーム平安/78 ●株式会社コインジャーナル/81 ●幻夢幻夢/82 ●東洋物産/85 ●ミッキー/86・87 ●株式会社キョウワ/88 ●株式会社ホームデータ/90 ●テクナート/97 ●株式会社ジャレコ/105 ●ビクター音楽産業株式会社/112 ●株式会社カプコン/表3 ●コナミ株式会社/表4





これからもどんどん作りますよ…船水紀孝さん。

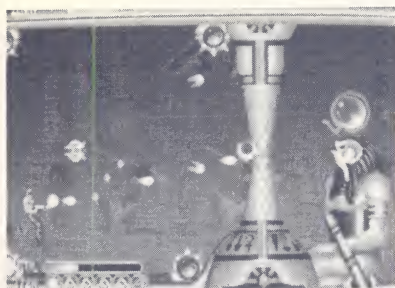


カプコンさんが人一倍気になります…石井ぜんじ



88の続編期待…GOD鈴木。

# カプコン 開発者 インタビュー



CPシステム第1弾、ロストワールド。クルクル回るサテライトをクルクル回るダイヤルみたいなボタンで操作するゲームだった。CPシステムのグラフィックを全面に押し出した名作。

## ロストワールドからエリア88へ… 快調！CPシステム

### これからも高打率！

### 巨人のクロマティを狙っていきます

●出席者

岡本吉起（開発）

船水紀孝（開発）

●インタビュアー

石井ぜんじ

せんじ：船水さんはどんなゲームを今までやってこられたのですか。

船水：一番新しいゲームはエリア88ですが、それ以前にもいろいろなゲームにかかわっています。初めはエグゼドエグゼスの頃に

入って、ガンズモークを手伝って、サイドアームの企画を少し担当しました。その後、1943の企画やロストワールド等にも参加しました。

天地を喰らうは企画をやりまして、天地を喰らうが終わった時点で、エリア88の方に参加していきましました。天地を喰らうはプレイヤーの方に喜んでもらえたようで、

ありがとうございます。岡本：彼はファミコンの天地を喰らうもやってくれていますし、

## 前作の教訓活かした 最新作エリア88

せんじ：今回のエリア88は、横スクロールですが、すごく正統派のシューティングですよ。1943に近い気がします。

船水：企画が同じだからでしょう。か。ちよつと弾と自機の速さが早過ぎて、よけるのに特殊な感覚が必要かなと思うんですが。

岡本：せっかく広いフィールド

カプコンの若手のホープです。ロボロになるまで使ってやろうなんて思ってます。（笑）

があるのだから、もっと生かしたかったという気が今でははいない。

せんじ：横スクロールシューティングは独特のよけ方がどうしてもありますから、あの様な感じになっちゃうのじゃないですか。よけまくり、撃ちまくりのシューティングとしてうまく出来上がっ

船水：今まで、横スクロールのシューティングはうちでもいくつかあったんですが、みんな自分がタテに長いんですね。ロストワールド、サイドアーム共にそうですね。横スクロールで自分がタテに長いと弾がすこくかわらばいいのですが、今回は自機が横長で、一般の横スクロールシューティングに近くなりました。

ロストワールドはサテライトで弾を防ぐなど、それなりにゲームとしての狙いはあったのですが、今回は前のゲームで弾がよけ辛かったという反省もあって、自機がタテに長いゲームから横に長い、一般に受け入れ易いゲームにして





CPシステム最新作、エリア88。独自性は薄いですが、よく練られたシューティングゲームである。今回も天地、ウィローに続き、主人公は3人の中から選べる。



CPシステム第4弾、天地を喰らう。奥行きが3つのラインで示される。独特なチャンバラ三国志ゲーム。初めより後から評価されてきたゲームだ。第2弾を望む声も多い。

## 快調に6弾!

みました。  
岡本: プレイヤーの不満部分をできるだけ取り除いてやりたいという考え方なのです。魅力のある、強烈なゲームを作りたいという気持ちはあります。でもそれとは別に、プレイヤーのイヤがる部分もできるだけない方が良く思うのです。

また、プレイヤーだけでなく、オペレーターや、店の人全てに不

## CPシステム

満をなくすようなゲーム作りをしていきたいのです。  
ぜんじ: 作り手が作り手だけの利益を考えるのではなく、プレイヤーならプレイヤー、オペレーターならオペレーターの立場に立つて良いゲームを作ろうというのはすばらしいことです。また、そんな姿勢が長い目で見た時に、良い結果を出して行けるのではないかと思います。

ぜんじ: CPシステムはエリア88で第6弾になりますが、ここまで順調にきましたね。

岡本: ありがとございます。エリア88くらいまで来て、だいぶ新しいハードにも慣れてきて、手際良く作れるようになってきました。第1作のロストワールドの頃はいろいろ大変でしたよ。

ぜんじ: どんな苦労があったのですか。

岡本: 今度はかなりきれいな画面が出せるということでグラフィックを全面に押し出したゲームを作るのが狙いだったのです。でも開発が進むにつれキャラクターが足りなくなつて、サイドアームで使ったキャラクターや1943のキャラクターとか、みんな入れて何とか間に合わせるのが大変でした。

船水: 1つ1つのキャラクターは、それぞれ動きがあるわけですが、5パターンなら5パターン全部、絵を描かなければいけないわけ。これがなかなか大変なのですよ。小さいキャラクターでもパターン数が多いと時間がかかりますし。

岡本: 最初は、小さなチップの

様なものにまともでない状態で開発を進めていたので、基板が10枚いっしょになっていたので。こんななかでかくて、たかかないと動かないとか、こわれてもどこがこわれたかわからないということがありましたね。

ぜんじ: ロストワールドは、ここにいるGODがビデオのプレイヤーとしてやらせていただきました。

船水: そうですか。ちょうど昨日あたりそのビデオを見たんですよ。なつかしいなと思いました。

ぜんじ: ロストワールドは、クリアした後にGOLDがボーナスになるので、点数争いが考えられたゲームでしたね。

船水: ゲームメストにロストワールド800万点への道とか載っていたので、そんなに出るのかなと感心したのでね。

GOD: ただ、100万点ぐらいいきなり入ったりするバグもあるの、そこが最終的に困りましたね。ハイスコア争いは4面ぐらいで決まってしまうこともあって、インカムには貢献したのではないのでしょうか。

ビデオという意味では、武器を

たくさん買った方が面白いのではないかと想着てプレイしました。

ぜんじ: ロストワールド、大魔界村、ストライダー飛竜と続きましたね。

船水: ストライダー飛竜はどういう反応でしたか? 完全にパターンにはまってしまうのが問題かなと思うのですが。

ぜんじ: キャクターが好きなのはストライダーのキャラクターやとんでもない展開をすこく好むようですね。でも一般のプレイヤーの中には、ごちゃごちゃしている外見や地形がわかり辛いようですね。

岡本: いろいろな所に行けてもルートは一本道だし、進み方がわかり辛いのが気になった所でしたね。戦艦のゴンドラの所とか、いくつか反省点はありました。

ぜんじ: その後、天地を喰らうが出ましたね。

船水: 天地を喰らうはパターン化にならないように、ボスもある確率でどちらに動か幅を持たせるように作りました。

ぜんじ: いつでもボスでピンチになる可能性がありますね。そこが天地を喰らうの面白さですね。

## 熱い期待だ 天地を喰らう2

岡本: 3つのラインを作ったのはどうだったですか? 初めは、5ラインや2ラインも考えたのですが、3ラインぐらいが適当かなと思ったのですが、1つ失敗したと思ったのは馬に人が乗っている、身長が高いですよ。そこで奥行きがわかりにくくて、ラインをまちがえている人もいるんですよ。視覚的に問題があったかなと思いました。

ぜんじ: 天地ではキャラクターが非常にうまく描かれていると思つたのですが。

船水: 小さいザコの兵士が一番出てくる数が多いですよ。そこで、小さいキャラクターを経験の多いグラフィックの人間に描いてもらつて、新人に大将を描かせました。

ぜんじ: 小さいザコが生き生きとしてますね。

岡本: 小さいくせに、ちゃんとした動きを持たせるためになんか苦労したようです。

ぜんじ: 一般プレイヤーにとつて、スライディングしたりとびかかってくるザコは一番の強敵ですからね。

船水: 台湾や香港などでずいぶん人気があつたみたいですね。もともとそちらを舞台にしているわけですから。

GOD: 本場に受け入れられるというのはすごいですね。それだけゲームがしっかりしていたということだと思えます。編集部の中

ぜんじ: そういえば、天地を喰らうパート2が出るのかどうかというのを聞かせてくれませんか。

岡本: 天地のエンディングで、パート2が出るようなことを匂わせてしまいましたね。

本当はあまり考えてなかったんですが、ファンの人に天地を喰らう2はいつ出るんだと言われて困

っているんですよ。

船水: 台湾や香港などでずいぶん人気があつたみたいですね。もともとそちらを舞台にしているわけですから。

GOD: 本場に受け入れられるというのはすごいですね。それだけゲームがしっかりしていたということだと思えます。編集部の中

ぜんじ: そういえば、天地を喰らうパート2が出るのかどうかというのを聞かせてくれませんか。

岡本: 天地のエンディングで、パート2が出るようなことを匂わせてしまいましたね。

本当はあまり考えてなかったんですが、ファンの人に天地を喰らう2はいつ出るんだと言われて困

っているんですよ。

船水: 台湾や香港などでずいぶん人気があつたみたいですね。もともとそちらを舞台にしているわけですから。

GOD: 本場に受け入れられるというのはすごいですね。それだけゲームがしっかりしていたということだと思えます。編集部の中

ぜんじ: そういえば、天地を喰らうパート2が出るのかどうかというのを聞かせてくれませんか。

岡本: 天地のエンディングで、パート2が出るようなことを匂わせてしまいましたね。

本当はあまり考えてなかったんですが、ファンの人に天地を喰らう2はいつ出るんだと言われて困



カプコンのドン、辻本社長。



## カプコン社長乱入!! いきなりインタビュー

社長…CPシステムは、カプコンにとって2つの面で大きな意味があります。

1つは従来のシステムに比べ容量も大きく優れており、ゲームを作るうえで、このシステムを活かし切るには大胆なアイデアと高度な技術が要求されます。CPシステムは開発陣のレベルをアップさせました。

2つ目はコピーを防止したということです。海外でのコピー問題というのは目を覆いたくなるほどのものですが、その海外でコピーされてない基板はCPシステムのものくらいではないかと思えます。いろいろな方法でコピー対策してあるし、基板の性能自体が良いので、市販の材料ではコピーしにくいのでしょう。コピーは単に私共の会社に損害をもたらすだけでなく、正規に基板をお買いになったユーザーをも大変苦しめます。コピー防止もCPシステムの功績の1つと考えております。

せんじ…ところで、最近のカプコンのゲームの傾向についてはどう思われますか。

社長…アニメや、実写に近いものを作るにはいろんなテクニック、技術が必要なわけで、技術を伸ばすためにも著作権ものに挑戦するということですね。やりやすい絵だけ作っていても進歩がないのじゃないですか。

さすが社長、未来を見つめていらっしゃる。まさにカプコンのドンという感じでした。

でも続編を期待している人間が沢山いますよ。

岡本…次に出すなら、今度は赤壁の戦いで、馬から下りるのだろうなんていわれてますね。曹操を劉備軍が倒すくらいまでやりたいのですが。

船水…そうすると、今回は出てこなかった江南の虎、孫権なんかも出さなければいけませんね。ゲームのシナリオと原作のかかりをしつかり考えなければいけないので、第2弾を作るとなるとまた時間がかかりそうです。

岡本…プレイヤーからの要望が多いようであれば、それに答えるようにパート2の方も考えて行きたいですね。

せんじ…それは楽しみです。ぜひとも続編を出して下さい。私も天地の一ファンとして期待しています。

さて、天地を喰らう、ウイロー、エリア88と来たわけですね。このように見えてくると、何と言ってもカプコンは最近、コミックや映画からストーリーを借りた、いわゆる版権ものが多いですね。エリア88もその中に入ると思いますが、それはどういいうわけでこうなってきたのですか。

岡本…1つの理由としては、キ

ャラクターに凝ってもあまりにも凝り方がマニアックすぎて、一般の人にわかり辛いという難点が出てきました。そこでできるだけ受け入れ易い形にしたいということがあると思います。これは営業上の問題ですね。

もう1つは、企画マンの企画力の幅を広げるということですね。この映画をゲームにすれば、いったいどんな形でゲーム化できるかやってみようということ。ただ、だからオリジナルはやらないということではなくて、これからもオリジナルはやっていきたいと思っていますよ。楽しみにして下さいね。また、例えば私がすごくうまく船水君の顔を描いたところで、それはただうまい絵というだけですね。しかし、それが本宮ひろ志さんの絵ならすごく良く似ているとわかるし、ウイローも映画の主人公に比べるとこんなにかわいく描けているとわかりますよね。(笑)より感情移入しやすいと思うのですよ。

せんじ…ストーリー性が、キャラクターの魅力がグラフィックのパワーで表現しているところを考えて行くとも版權ものに行きつく所があるのかもしれないですね。と同時に、これからも魔界村のような

オリジナルのストーリー性の濃いものを期待したいですね。

ウイロー、天地を喰らうはよくわかるのですが、エリア88は少し前のコミックですね。なんでエリア88をゲーム化しようと思われたのですか。

岡本…エリア88は、初め1988年に出来上がる予定だったのですよ。それでエリア88だったのですが、開発が遅れてしまつて、こんなことに…(笑)ちよつと失敗してしまいましたね。

船水…横スクロールのシューティングをやったかったのですが、1940年代のシューティングは今までにカプコンにありますし、近代戦でストーリー性があるものを探したらエリア88だったわけですね。

せんじ…自分達が結構読んでいたということもありますね。

せんじ…でも、今の子供達はエリア88はあまり知らないかもしれないですね。大阪のショーのアンケートでは、それでもキャラクターが良いという意見が多かったですよ。

船水…それはうれしいですね。

岡本…エリア88をプレイしたプレイヤーの声はできるだけ聞いていきたいですね。それで、ゲーム

センターに行つて良くエリア88をやっているのを見たり、自分でもやってみたりするんですよ。

船水…私もロケテストの時は後ろでずっと見ていますよ。一番怖いのは、残機のあるゲームで、1機か又は1人死んだだけで、残りが残っているのに席を立たれてしまつことですね。こんな時は、そんなにつまらないのかなと思つてショックですよ。

岡本…私はゲームセンターでエリア88をやつたりしますよ。この

## これからも クロマティでいきますよ

せんじ…それは最後に、カプコンのゲームの企画者として心がけていることはなんでしょう。

船水…企画担当者は、一般ソフトマンの様な感覚じゃいけないと思うんですよ。できるだけプレイヤーに受け入れられる面白さを追求するところがないと。

岡本…CPシステムはカプコンにとって、社の命運をかけるという重要な戦略商品なのですが、お蔭様で非常に快調なペースで進んできています。ロストワールドから始まつて今回のエリア88に

前エリア88をやっていると、見知らぬおじさんが話しかけてくるんですよ。「このゲームおもしろい。ずつとはまってるんだよね」とか、「こはこの武器を買った方がいいですよ」とか言うんですよ。よつほど「このゲームオレが作ったんだ」とか言おうかと思つたんですが、ついつい「あ、そうですか。どうも」と言つて勧められた武器を買つてしまいました。ほんとは武器を買わなくても抜けるのに…。(大笑)

たるまで、ことごとく打率3割の上位をいっています。高打率に、チャンスに強いパワー…巨人のクロマティを、カプコンはこれからも狙っていきます。期待して下さい。

プレイヤーの皆さんのご声援もぜひお願いします。

せんじ…がんばって下さい。これからもキャラクター、ストーリーのすぐれた作品を作っていくして下さい。今日は楽しいお話をありがとうございました。







## エリア88 攻撃武器販売リスト

搭乗者		シン (F-20)		ミッキー (F-14)		グレッグ (A-10)	
1 R	名称	ブルバップ	ブルバップII	ブルバップ	16WAY	ブルバップ	ブルバップII
	弾数	40	40	40	40	40	40
	値段	2000	3000	2000	3000	2000	3000
2 R	名称	フェニックス	ファルコン	フェニックス	ファルコン	フェニックス	ファルコン
	弾数	50	50	70	70	30	30
	値段	15000	20000	15000	20000	15000	20000
3 R	名称	スーパーシェル	スーパーシェルII	スーパーシェル	スーパーシェルII	スーパーシェル	ラウンドレーザ
	弾数	60	60	60	60	60	60
	値段	15000	20000	15000	20000	15000	20000
4 R	名称	BOMBII	ナバーム	BOMB I	BOMB II	ナバーム	ナバームII
	弾数	80	40	80	80	40	40
	値段	15000	20000	15000	20000	15000	20000
5 R	名称	ブルバップ	ブルバップII	ブルバップ	16WAY	ブルバップ	ブルバップII
	弾数	70	70	70	70	70	70
	値段	15000	20000	15000	20000	15000	20000
6 R	名称	BOMBII	ナバーム	BOMB I	BOMB II	ナバーム	ナバームII
	弾数	80	40	80	80	40	40
	値段	20000	25000	20000	25000	20000	25000
7 R	名称	フェニックス	ファルコン	フェニックス	ファルコン	フェニックス	ファルコン
	弾数	100	100	140	140	60	60
	値段	20000	25000	20000	25000	20000	25000
8 R	名称	BOMBII	ナバーム	BOMB I	BOMB II	ナバーム	ナバームII
	弾数	100	40	100	100	40	40
	値段	25000	30000	25000	30000	25000	30000
9 R	名称	ナバーム	ナバームII	BOMB II	ガンボッド	ナバームII	BIG BOY
	弾数	40	40	150	35	40	30
	値段	30000	35000	30000	35000	30000	35000
10 R	名称	スーパーシェル	スーパーシェルII	スーパーシェル	スーパーシェルII	スーパーシェル	ラウンドレーザ
	弾数	200	200	200	200	200	200
	値段	35000	40000	35000	40000	35000	40000

パームの直撃をうけます。

この後、上空へ上がっていきませんが、それまでの間に地上戦車は全部撃って、全てのパワーユニットを回収して下さい。

上空に上がると大型機が2種類出現します。1つは2面

で出た弾を後方にばらまくタイプで、もう1つは後方に強力な赤い弾を撃つタイプです。

後者は攻撃力が強力ですが、後ろの狭い範囲にしか攻撃しません。左下にはりついて、

ノーマルショットの厚みを利用してバリバリ撃って下さい。

弾をよけながら後ろから撃つのは避けたいこと。

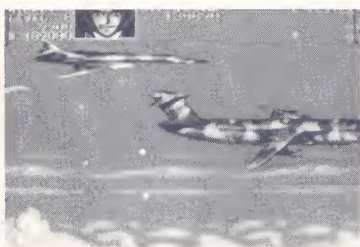
この時、後ろのザコがしつこいので後ろにザコが出たらホーミングで倒して下さい。

ザコに対してケチらずに、ホーミングを使えばすくなく案になります。

ボスに行く間に、エネルギータンクと武器のアイテムが出るので必ず取る。

### 7面 BOSS

ボス、ブルヘッドは後方に弾やミサイルを出してきますが、それほど強くありません。



ブルヘッドはそんなに強くない。

ホーミングとノーマルショット

トをひたすら連打すれば速く倒せるでしょう。

ただ、ブルヘッドが出た直後に、後方から大型機が2台出現します。これに体当たりされないように、ブルヘッドが出たら後方の中段にすく逃げてください。

### MISSION

## 8

今度は海に出て、戦艦ミ

## エリア88 防御武器販売リスト

R	名称	エネルギータンク	シールド	スーパーシールド
1 R		10000	15000	30000
2 R		15000	20000	35000
3 R		20000	25000	40000
4 R		20000	25000	40000
5 R		20000	25000	40000
6 R		20000	25000	40000
7 R		25000	30000	45000
8 R		25000	30000	45000
9 R		30000	35000	50000
10 R		30000	35000	50000

● 防御武器は、どのプレイヤーでも同額になります。

クスと戦います。この面はバターンさえわかれば、それほど難しい面ではないので、できるだけお金を節約していきましょう。ゲージくらいは買ってもいいかもしれません。

まず、船が上へミサイルを撃ち上げてきます。後ろから出現する船は少しひきつけてから、すばやく後ろに回りこんで倒しましょう。途中に出てくる潜水艦は後ろにはりついてノーマルショットで倒します。

ミンクスの直前は、ザコが前後からきりもみでつっこんでいきます。これは覚えておか

ないと体当たりをくらひ易い画面のまん中あたりでかわすことを中心にして下さい。

### 8面 BOSS

8面のボス、ミンスクも基本的には今までと同じようにノーマルショットではりついて倒します。左下からノーマルショットでバリバリ撃ちましよう。砲台の弾に当たらないように微調整する。左下でバリバリ撃っている

と戦艦が近づいてきますが、一回下がるので気にせず撃ちまくりましょう。最後までひたすら撃ちつけて倒してし



後ろから船がミサイルを撃ち上げて来る。



ひたすらノーマルショットを撃ちこめ。



まいます。上の方へかわそつとすると砲台のえじぎになつてしまつので、速攻で倒してしまつこと。ミサイル系の武器を同時に使つてもよし。

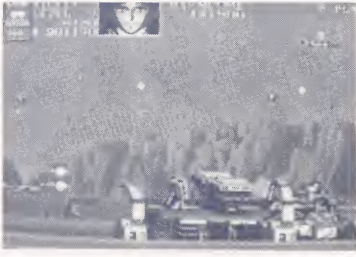
MISSION



さすがにこのあたりから敵が総攻撃をしかけてきます。残りGOLDを計算して、できる限り買っていきましょう。ボスの手前にエネルギータンクが出るので、ゲージが優先です。

ミッキーならガンポッドがかなり使えます。グレッグの時は、ナパームの最強の方が使ひ易いでしょう。

この面は、ボスに行くまでがかなり大変です。一面のボスがいきなり出現し、その後は作りかけの地上空母のようなものがガンガン攻撃してきます。これらは基本的にはノーマルショットで撃つて倒します。ナパームも効果的に使つて下さい。

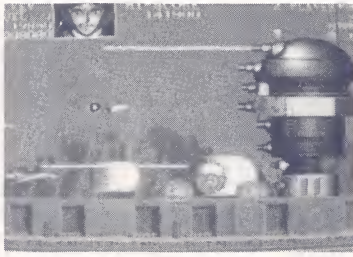


地上空母のぶつた切れた奴が強い。

このボスはレーザーを撃つ

てくる他、下から機雷のようなものを出し、戦闘機もたまに出してきます。一見するとすごい攻撃ですが、実は、このボスにはほぼ安全地帯があります。それは一番下のレーザーと、段めのレーザーの間(一番下のレーザーと地面間でもよい)です。ここに入つてボスに少し近づいて撃ちまくりましょう。

ミッキーでガンポッドを持っている場合やグレッグでは下から来るザコが撃てるので、一番上のレーザーと、ひとつ下のレーザーの間に入つて撃つてもよいでしょう。



いらいへんがほぼ死肉。

MISSION

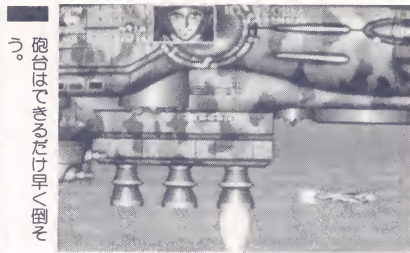


最終面は巨大空中戦艦との戦いになります。持てるお金をフルに使つていきましょう。ゲージとスーパーシエルIIを買いましょう。グレッグの場合、ラウンドレーザーを選んでよいでしょう。

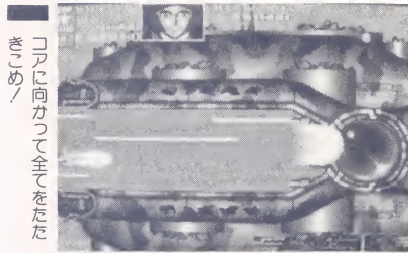
ここまで来たら、特に説明はいらないでしょう。壊せる物はひたすら連射して壊しま

しよう。途中で、武器のアイテムとエネルギータンクが出ます。エネルギータンクの方は必ず取つて下さい。

最後は戦艦の内部へショットを撃ちこみます。戦艦の撃つてくるレーザーの間に入つてレーザーをかわしつつ、ひ



砲台はできるだけ早く倒そう。



コアに向かって全てをたたきつけろ。

たす特殊武器を連打して下さい。やられるとしたら最後です。ケチらず特殊武器を撃ちこむこと。

永久バスターが発覚してしまいました。できるだけ武器を買わずに3人共にクリアをめざしてみよう。初心者にはやはりミッキーが案外よくです。ではまた。

ゲームコーナーで、あんなに面白かったゲームなめにも消えちゃった、クリアしそこなった、もっとやりたかったのにとと思うゲームがみんなあると思う。そう思ったらすぐTEL。最新から中古まで多数在庫してあります。

アルゴスの戦士..... ¥20,000	ディグダグII..... ¥15,000	ライフフォース..... ¥40,000	ドンドコドンサブ..... ¥60,000
アレスの翼..... ¥18,000	ドラゴンスピリット..... ¥83,000	ロンパーズ..... ¥83,000	忍..... ¥25,000
アマテラス..... ¥10,000	忍者くん阿修羅の章..... ¥18,000	ローリングサンダー..... ¥58,000	最後の忍道..... ¥18,000
エキサイティングアワー..... ¥10,000	のぼらんか..... ¥9,000	ロボレス2001..... ¥10,000	Mr. HELIの大冒険..... ¥15,000
ASO..... ¥15,000	バックランド..... ¥30,000	妖怪道中記..... ¥80,000	ロボコップサブ..... ¥30,000
歌舞伎一Z..... ¥28,000	ピットホールII..... ¥15,000	フルキューレの伝説..... ¥160,000	グラディウスII..... ¥25,000
ギャラス..... ¥15,000	爆突機銃艇..... ¥80,000	ワンダーモモ..... ¥58,000	麻雀コーナー
グロブダー..... ¥13,000	ブレイザー..... ¥85,000	ロムキットコーナー	リアル麻雀パートII..... ¥18,000
源平討魔伝..... ¥40,000	フェイスオフ(P付)..... ¥85,000	ドラゴンスピリット..... ¥15,000	麻雀放浪記..... ¥15,000
熱血硬派くにおくん..... ¥7,000	プラストオフ..... ¥90,000	爆突機銃艇..... ¥15,000	カメラ小僧..... ¥28,000
THE26TH-Z..... ¥15,000	ボンジャック..... ¥15,000	ブレイザー..... ¥20,000	花のもも子組..... ¥18,000
サイバリオン(P付)..... ¥65,000	魔界村..... ¥18,000	プラストオフ..... ¥20,000	麻雀クリニック..... ¥18,000
沙羅曼蛇..... ¥38,000	魔獣の王国..... ¥75,000	ロンパーズ..... ¥18,000	麻雀放浪記外伝..... ¥15,000
忍..... ¥70,000	マッピー..... ¥10,000	ワールドコート..... ¥15,000	麻雀学園I..... ¥25,000
ソニックブーム..... ¥60,000	モンスターランド..... ¥25,000	フェイスオフ(1Pパネル)..... ¥18,000	
ダライアス..... ¥75,000	ラビオレプス..... ¥35,000	源平討魔伝..... ¥13,000	

- マニアのみなさんリストを請求する時は62円切手3枚同封の上同社へ。
- ひょっとしたらあなたの探している究極の基板があるかもしれない。
- 質問やご予約はTELにておねがいします。

『キョーワインターナショナル』のコントロールボックスも取り扱っております。初めての方でも安心して出来るようにしております。  
 Aビデオ端子・VHF対応 ¥34,000  
 B RGB対応 ¥27,000  
 C A・B両方対応 ¥37,000  
 組立キットは5,000円引きです。

みんなのアイドル パワードサービス POWERED SERVICE

●〒816 福岡市博多区諸岡4-29-23 TEL092-572-4110



本物のF-1の方も最終戦まで残り少なくなってきた!

No.1ドライバーはプロストかセナか!

# スーパーモナコ

# GP

ずるずる

©SEGA

君はプロストやセナと同じマクラーレン・ホンの

ダの車に乗っているのだから速いはず? 今回

の攻略でドライ&ウェット共優勝だ!!

先月号まで、とりあえずウェット完走というところまで攻略しました。もうこのゲームにかなり慣れてきている

と思うので、今回は、どの車のタイプでも優勝! これを目標に攻略していきます。

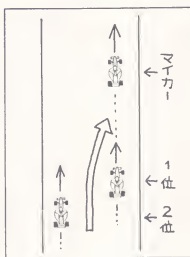
## めげせ優勝!!

### スタート

予選についてはもう何も言うことはないし、当然1位をとれるレベルに達しているとは仮定して話を進めます。

ドライ、ウェットコースともスタートの感じは同じなので、ウェットの方で攻略。ドライで、1位、2位、3位でゴールすると、ウェットのスタートでは6位、8位、10位スタートになります。まず6位スタートより。

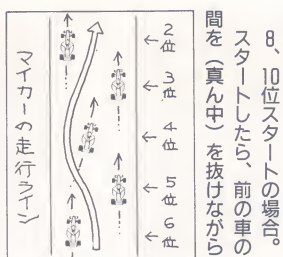
この場合、一気に1位へ出れる。がしかし、元1位、2位の車に抜かれる。ドライでは両方ブロックもできるが、



1位の車のラインに合わせればバッチリ。ずれているとぶつかってへ。これをさけるために少し左にずれ、壁にあたらないようにしよう。

ウェットでは、ちよっと難し

く片方のみブロック(2位の車の方)そして1位の車に抜かれたら、その車にくっついて3位の車をブロックしながら走っていく。



スタートしたらバンバン抜いていって、4位の車に追いついたところで4位の車の左へ行くと、でないとぶつかる。

4位の車に追いついたところで左へそれて抜き、ブロックを始める。

ドライ時で、多少の差異はあるものの、ほとんど前記の方法で大丈夫。10位以降スタートの場合は、追突に気をつけながら走らないといけない。スタートでのミスはあとあと大きく影響してくるので気をつけること。

1位の車をブロックするときは後ろからぶつかってくるので、後ろの車の真正面が、

少々左にずれ、追突時のロスを抑えようとする。

### オートマ

#### ●ドライコース

ほぼ問題なしで走れるはず。予選で5位以内なら、比較的楽に1位ゴールできる。

ヘアピン以外は、アクセルペダ踏みで走れるぞ!

ドライコースのみで、ポイントで20000をオーバーできる。やってみよう。

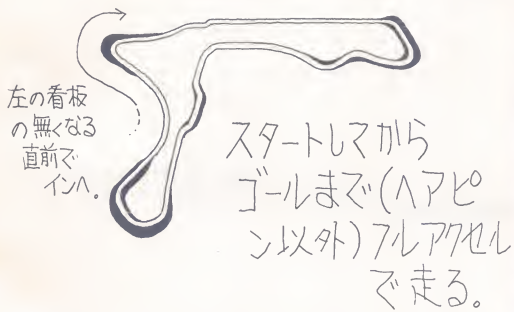
タイム的には、3分10秒以内は楽に出せるはず。

●ウェットコース  
ちよっとグリップが悪いので、早目にハンドルを操作しないといけないが、ほぼドライコースのやり方で大丈夫。

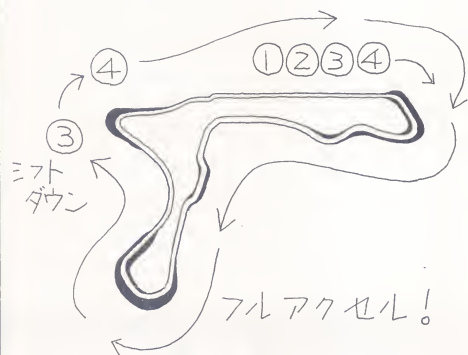
## 〔オートマ〕

ドライ & ウェット コンディション

基本的にイン=イン=インズ



## 〔4速〕ドライ コンディション



ヘアピン以外ブレーキは踏まず、アクセルONです。ただ優勝を狙う場合、1位の車がやたら速いので、非常に難しくなってきます。さて、どうやって1位をとるかという、運に左右される。とにかく、周回遅れの車にブロックされれば多少おそくなって追いつきやすくなり、

### 4速シフト

#### ●ドライコース

基本的にヘアピン以外はフルアクセルで走る。

予選はミスなく、ヘアピンもノーミス、インペタで走れば楽に1位がとれます。

まあ5位スタートあたりまでなら、なんと1位をとれると思います。

スタートして一周目以降で差をつけ、ゴールするのがパターン。

一周目、どこで抜くかという、ミスなく走れば連続シケインを過ぎたあたり。シケインで抜くのはキケンなので注意。

複合カーブも全速で抜けれるので、タイミングを合わせてハンドルを切り、抜ける。



ここに41円  
切手をはっ  
てください

1 0 1 - □ □

東京都千代田区内神田1-15-15  
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲームスト編集部 行

ここに41円  
切手をはっ  
てください

1 0 1 - □ □

東京都千代田区内神田1-15-15  
柴田ビル

株式会社 新声社

君こそ *GAMEST* 行

キ  
リ  
ト  
リ  
線

キ  
リ  
ト  
リ  
線

(ふりがな) お名前	年齢 ( ) 才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	
希望する賞品の番号	

(ふりがな) お名前	年齢 ( ) 才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	



## 君こそゲームスト ハイスコア申請用紙

ゲーム名 スコア  PTS.  月  日  達成面数  備考  
(タイム・残機) 難易度   
機数設定 

ゲームセンター	名前	<input type="text"/>	
	住所	<input type="text"/>	電話 <input type="text"/>

スコア ネーム	<input type="text"/>
感想・ その他	<input type="text"/>

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	<input type="text"/>	印
----	----------------------	---

◆92ページのゲームスト11月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入して下さい。

A: ゲームストは、どこでお買いになりましたか?

①書店 ②ゲームセンター ③その他

B: 1番おもしろかったコーナー名

C: おもしろくなかったところは?

D: 今月号の攻略法で役に立ったゲームは?

E: あなたが今、1番燃えているゲーム名は?

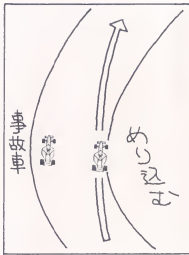
F: あなたのご意見をご自由に

キリトリ線

キリトリ線

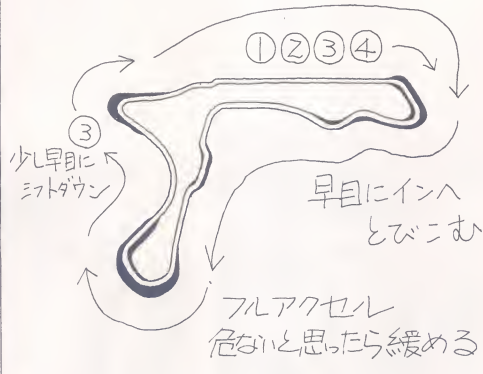


毎々のラウンドに必ず入るべきポイント。イン側の壁にめり込む。ウエットの壁にめり込む。イン側の壁にめり込む。ウエットの壁にめり込む。

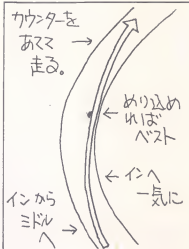


なりハンドルを切るタイミングがシビアになります。慣れるまでは、少しアクセルを緩めていくのがいい。  
あとは、路面のことを考えて、早目に、ゆっくりと確実に

## 〔4速〕ウエットコンディション



ミドルからインへ突っ込み、イン側の壁にめり込む。なぜかぶつからない。



●ウエットコース  
悪くても8位スタート以上にしたところ。10位スタートではかなり大変。ドライで1、2位をとれるようにしよう。で、それからです。ウエットコースもほぼ全速で走ることが出来ます。ヘアピンはしかなないので、問題は複合カーブのところ。全速でいく場合は、か

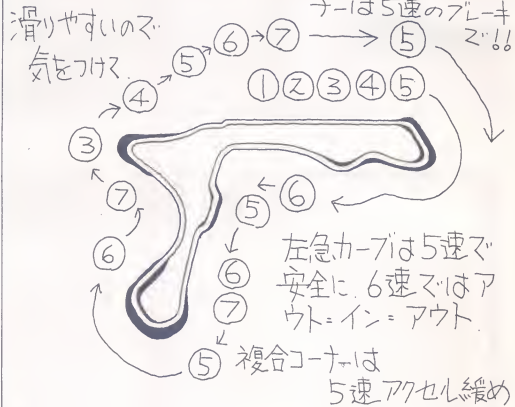
## 7速シフト

●7速インコース  
ミスをなく走れば楽に91秒台はだせて、がんばれば89秒台でインベタ、ノーミス30秒台が出せるノがねばらう。

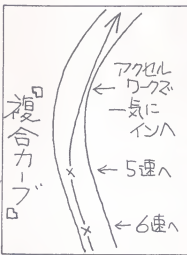
の字カーブは6速で曲がる

にハンドルを操作すること。切りすぎてスピンということはないので心配しないように。タイム的には、ドライで9分7秒以内、ウエットでは9分17秒以内を目標に(少しあまいかな)

## 〔7速〕ウエットコンディション

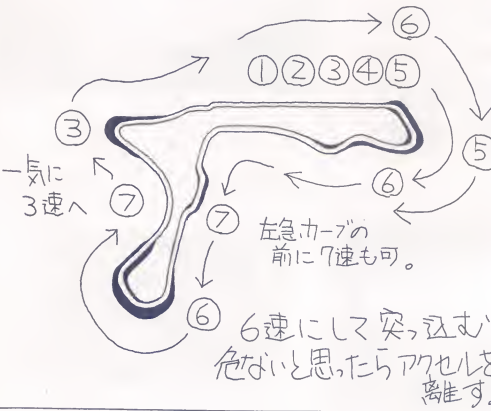


1周目で1位にたてれば、あとは楽。差をつける複合カーブのところをミスをしなればぶつちぎり。25000以上のポイントを獲得しよう。  
●ウエットコース  
10位スタートでも1位コーナーは大丈夫。と先に言っておきましょう。多少のミスはあっても、大きくロスしなければ、比較的楽に1位になれます。

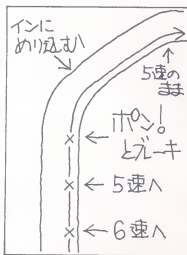


5速に早目に落とし、アクセルワークで曲がる。ミスするより安全に走って順位をキープすることを考えよう。

## 〔7速〕ドライコンディション



まで落とさないといけないので、この辺の減速の仕方がポイント。  
ここ以外では、複合カーブで5速アクセル離して曲がるという点で第1コーナーのあとからシケイン前まで5速で走る(途中で6速に上げるのは可)という点です。  
あとはタコメーターと相談してシフトアップ、ダウンをする。  
さて、第1コーナーの曲がり方について。  
直線を7速で走ってきて、



5速に1気に入、そして軽ブレーキを踏め、少しハンドルを切った曲がる。これで大丈夫。

右へのカーブの看板の横へきたら、5速へ一気におとし、パンとブレーキを踏んでインラインで曲がる。アクセルは離さないが、アウトにふくらんだら緩める。  
2つ目のカーブも同じ感じだが、アクセル全開5速で。ヘアピンについてですが、グリップが少々悪いので、ドライ時より早目にシフトダウンを開始し曲がること。  
これでドライバースピント4500以上確実に  
タイム的には、ドライが9分5秒以内、ウエットは9分10秒以内を目標にしよう。



# スーパーモナコGP

通信機能付き  
スーパーモナコ  
GP出現!!

ついに現われました!通信機能付き。一人でやっても大変なのに、複数になったら、友達なくなるかも。では、通信機能付きを紹介しましょう。

通信は2~8台まで可能。通信のモードは2種類。

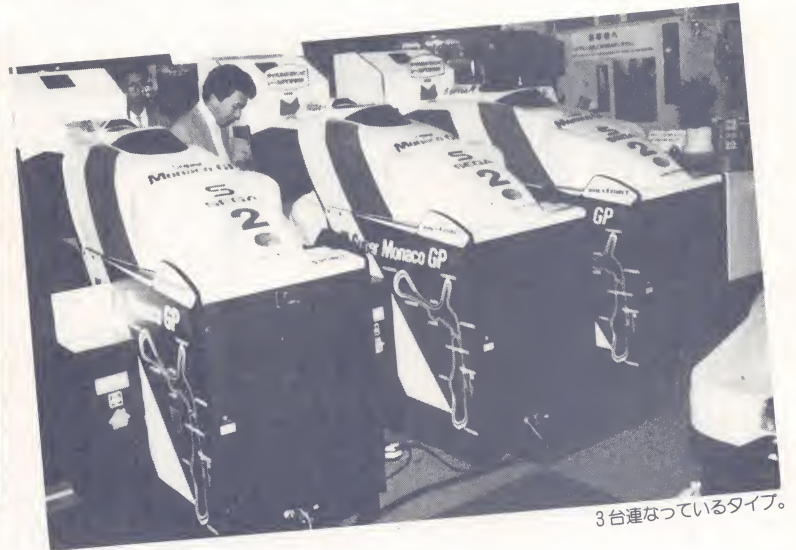
①VSモード:オートマ、4速、7速のパワーを一定にして、バトルをする。

②GPモード:オートマ、4速、7速とパワーアップがアップして実力主義のモードになります。全車がカラーリングされます。

レースは24台です。ゲームオーバーは、通信参加者全員の車がゴールする、通信車、他車が8台ゴールしたとき。

以上によりゲームオーバーとなる。  
一人用で上手になって、通信用で、みんなをぶっっちぎって走って遊ぼう!

後ろには、モニターもあって見やすい。



3台連なっているタイプ。

## 中古基板販売

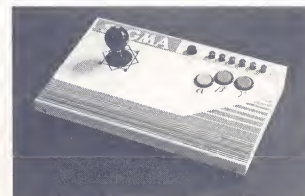
- |                            |                             |
|----------------------------|-----------------------------|
| ●エクセリオン..... ¥ 5,000       | ●ドカベン..... ¥28,000          |
| ●C・ベースボール..... ¥ 5,000     | ●中華大仙..... ¥28,000          |
| ●ブーヤン..... ¥ 6,000         | ●火激..... ¥29,000            |
| ●バルバルークの伝説..... ¥ 8,000    | ●西遊降魔録..... ¥30,000         |
| ●マッピー..... ¥ 9,000         | ●リングの王者..... ¥30,000        |
| ●Mr. 五右衛門..... ¥ 9,000     | ●ヘビーユニット..... ¥33,000       |
| ●イールカンフー..... ¥ 9,000      | ●ファンタジーゾーン..... ¥35,000     |
| ●アテナ..... ¥ 9,000          | ●忍..... ¥48,000             |
| ●P・ビリヤード..... ¥ 9,000      | ●ソニックブーム..... ¥48,000       |
| ●ギャラガ..... ¥ 9,000         | ●A-JAX..... ¥58,000         |
| ●ハイウェスター..... ¥10,000      | ●ヘルファイヤー..... ¥58,000       |
| ●キック&ラン..... ¥10,000       | ●モンスターレア..... ¥55,000       |
| ●快傑ヤンチャ丸..... ¥10,000      | ●ロボコップ..... ¥68,000         |
| ●妖獣伝..... ¥10,000          | ●グラティウスII..... ¥68,000      |
| ●奇々怪界..... ¥10,000         | ●セイントドラゴン..... ¥68,000      |
| ●ゼビウス..... ¥10,000         | ●大魔界村..... ¥105,000         |
| ●セクションZ..... ¥12,000       | ●ストライダー飛龍..... ¥119,000     |
| ●マグマックス..... ¥12,000       | ●ウィロー..... ¥120,000         |
| ●エキサイティングサッカー..... ¥12,000 | ●四川省..... ¥30,000           |
| ●ワールドウォーズ..... ¥12,000     | ●オセロ..... ¥ 9,000           |
| ●スカイキッド..... ¥13,000       | ●スーパーオセロ..... ¥12,000       |
| ●ファイナライザー..... ¥13,000     | ●華弥生..... ¥ 9,000           |
| ●ザ・ハスラー..... ¥14,000       | ●姫四季舞..... ¥18,000          |
| ●ソロモンの鍵..... ¥14,000       | ●リアル麻雀..... ¥ 5,000         |
| ●忍者君阿修羅の章..... ¥14,000     | ●麻雀狂時代..... ¥ 5,000         |
| ●ガンモーク..... ¥15,000        | ●スーパーリアル麻雀P II..... ¥14,000 |
| ●ブレイウッド..... ¥15,000       | ●麻雀放浪記..... ¥14,000         |
| ●女三四郎..... ¥15,000         | ●大人の麻雀..... ¥19,000         |
| ●黄金の城..... ¥17,000         | ●カメラ小僧..... ¥19,000         |
| ●迷宮島..... ¥18,000          | ●テレフォン麻雀..... ¥19,000       |
| ●魔魁伝説..... ¥18,000         | ●麻雀学園..... ¥19,000          |
| ●Dr. トッペル探険隊..... ¥18,000  | ●麻雀刺客..... ¥19,000          |
| ●ラスタンサーガ..... ¥22,000      | ●Gメン89..... ¥25,000         |
| ●クレイジーコップ..... ¥25,000     | ●その他各種                      |

## 買います

もし、君の基板でもうあきちゃったのや、ずっと使っていないのがあったら当店で、買取・下取・交換します。



LAM-1 → ¥19,800  
(ロータスプレス社製)  
MSXのコントローラー使用可



G7-ターボ ¥9,500  
(シグマ電子社製)  
ファミコン、PC、その他使用可



RGB-7 → ¥17,000  
AV-7 → ¥20,000  
ARV-7 → ¥23,500  
(シグマ電子社製)

詳しくはTELにてお問い合わせ下さい。



GAME  
ファンタジー

中古基板情報希望の方は、62円切手3枚同封して、下記までご請求下さい。

〒326 栃木県足利市大前町841

☎0284-62-6926

FAX0284-62-7407



# 破 兆

これがゲーム画面。青パンの名前は破羅人（ハライジ）。ただのザコだ。

昨年のAMシヨールから一年間ジャレコが暖ためてきた格闘ゲームだ。敵キャラのやられシーンがドアップでせまるのがウリだ。

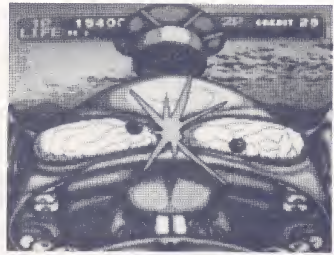
## ストーリー

2千年前、妖術を使って中国全土を征服しようとしていた「妖魔王」が斉雲龍師の法術によって封じ込められた。そして今、何者かが妖魔王を復活させようとしている。

一方、斉雲龍師直系の血筋を引く天雲道師は、この情報をキャッチ。彼の弟子で最強の2人「天雲」「龍雲」が妖魔王の復活を阻止することになった。

## 基本操作

操作は8方向レバーに2ボタン。レバーは移動に使い、左ボタンはパンチ・キック・投げに使用し、右ボタンはジャンプに使用します。ジャンプはレバーとの組み合わせによって色々変わります。左右方向はそれぞれ方向へジャンプし、上下は高さ長さなどが変化します。ニュートラルなら上下の中間となります。



これがぶたさん顔負けの正面投げの未路だ。この敵はきょん屍（わからないって）。

左ボタンに関してはすでにパンチ・キックは敵とプレイヤーの距離によって自動的にくり出します。「投げ」は、敵と組んでいないとできません。組み方は、敵に接触することでできますが、耐久力のある敵はある程度ダメージをあてていないと組めません。組んでボタンを押すと左右に投げられます。また、レバーを下に入れて投げると、このゲームの最大の売りの正面投げになります。これは画面いっぱい敵

## ステージ紹介

回数が増えます。

### 1面・風雲の巻

雲の上で戦う面。後半は地上に移っての戦い。ボスは包満猪。

### 2面・妖岩の巻

ガケつぶちで戦う面。ガケから落ちると赤玉が1個減る。同様に、雲の上・溶岩・池に落ちても減る。ボスは魔炎姑娘。

### 3面・邪落の巻

前半はガケの先がくずれ、落下していく岩の上で落下してくる岩石をよける面。後半は普通の平地になる。ボスは鬼面魔が2匹。

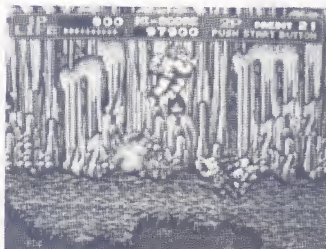
### 4面・地龍の巻

溶岩の川がある面。ボスは魚鳴公。

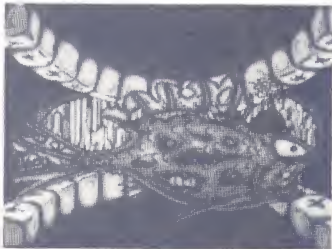
### 5面・天龍の巻

### 6面・封印の巻

寺の中での戦い。ボスは頂雷道士。本体は弱い。今まで出てきた敵を続々生み出してくる。この面をクリアするとエンディングだ。

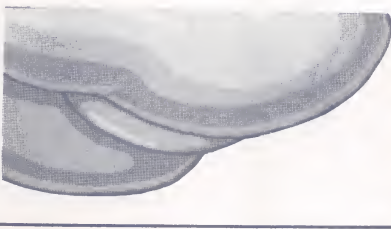
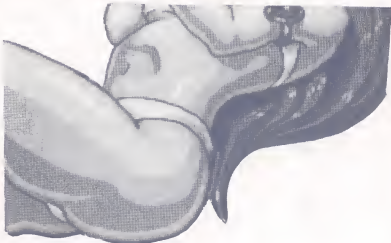
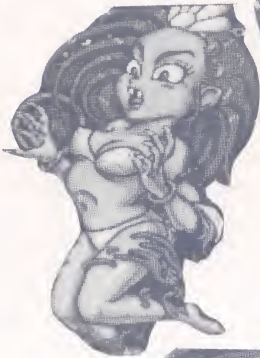


魚鳴公の火炎攻撃。



正面投げをされると自爆して焼き魚になって喰われる。

正面投げのあとの魔炎姑娘。出血サービスタ。しかし、どうして服が脱げてしまっかは謎である。





またまた連射命だ！ 撃て撃て！！

©エス・エヌ・ケイ/アルファ電子

# スカイ アドベンチャー

あのスカイツルジャーがパワーアップして

帰ってきたぞ！

N.O



タイトル画面。

## STORY

1991年、未開のジャン  
グルを調査していた我々は突  
如現れた謎の軍隊に襲撃され  
た。彼らこそ悪の総統クラウ

ド大佐率いる秘密結社ブルー



機体セレクト画面。

ミストだった。我々は仲間の  
飛行船と共に、世界各地に潜  
伏している悪の結社をたたく  
べく立ち上がったのだ。

## まず紹介だ ゲーム内容

縦スクロールシューティン  
グで、各面の中ボスを倒して  
進むゲームで、内容的にはス  
カイソルジャーを思い出して  
もらえれば、どんな感じかわ  
かりやすいでしょう。

各ステージの最初に、自機  
を4タイプ(後述)の中から  
選んで下さい。Aボタンでノ  
ーマルショット、Bボタンで  
弾数制限ヨリの特種ウエポン  
が使えます。

### ●パワーUP

これはゲーム途中で現れる  
アイテム輸送船が出してくる  
もので、主として中ボス大ボ  
ス手前で出現します。

◎マーク 通常武器を一段  
階パワーUPします。

ABCマーク プレイ中  
でも、機体をチェンジするこ  
とができます。

1UPマーク 自機が1機  
増えます。

弾丸マーク 10・30・50の  
3種類あり、数字分特殊ウエ  
ポンのエネルギーが増えます。

### ●プレイのポイント

各ステージ終了にステージ  
スコア(トータルスコアの下  
にある大きな数字)の優秀な  
人には賞品があり、エース(最  
高以上)で1UP、エンジン  
パワーUP、特殊弾数UPなど  
色々あります。

また、このゲームではスコ  
アに重点を置くため、時代の  
流れに逆らい4桁スコアを採  
用しています。これによりフ  
レイヤーはスコアを記憶する  
ことが容易となり、次回フレ

イのときの目安となります。  
と、この様な感じですが、  
ひとつの面でハイスコアを取  
り続けることに1UPするの  
ですから、エブリの無いこの  
ゲームではスコアがかなり重  
要となります。もし全画  
ノーマスで1UPし続けると、  
残機は軽く10機を越え、全画  
で1UPしそこねると、すつ  
と3機でプレイしなければな  
りません。

ちよっと初心者につらく上  
級者に易しい、という気もし  
ますが、そこで各面でエース  
を取るためのコツを伝授しよ  
う。

実は、地上敵の出ず破壊可  
能の弾、こいつが1点ずつく

## かるく攻略!

### STAGE 1

#### 「ジャングル」

小手調べの面。まずは操作  
感覚に馴れて下さい。AかB  
機体が良い。Cは弾切れがこ  
わい。

これから中ボスはすつとク



中ボス、クラウド大佐機。

クラウド大佐の指令機ですが、  
ここは反転しながらノーマ  
ルショットで壊せない弾をま  
とめて撃ててきます。ボス前  
にも輸送船が来ます。

ステージボスはウンパ・レ  
・ゲエ像。ジャングルの邪教  
の輩が崇拝する邪神像。余り  
いじめると、はたき攻撃で暴

れるのでギリギリまでかせい  
で倒す。あとオレンジの中型  
機がその1点弾を連射してく  
るので、当然これも極限まで  
撃つてから倒す。これで君も  
エースまぢがいなしワタカが  
1点、されど1点なのだ。「の  
りたけえ」とか言ってる(こ  
こでバケーションしてるとな  
んだあ) あとで困るぞ。

あとは中ボス大ボス共にタ  
イマーがあり、当然急いで倒  
せば点も高い。こんな所がコ  
ツです。

というところで、発売が近  
いので前半部分を軽く見てゆ  
きましょう。

## かるく攻略!

### 「原始地帯」

これからは悪の

組織ブルーミストとは無関係。

暴れる時は安全地帯あり。



1面ボスの発狂。そんな怒る  
ことないじゃない。



順位が良くなくとこういう  
場合もある。

### STAGE 2

#### 「原始地帯」

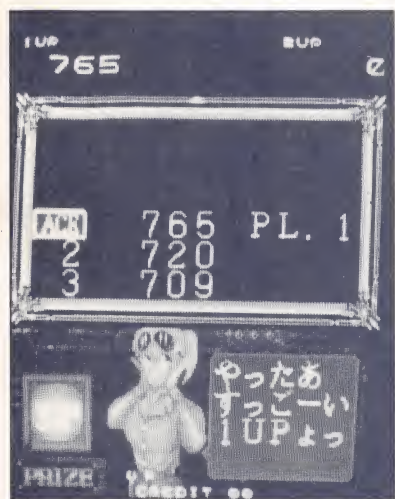
こちらへんから、クラウド  
大佐のセリフが大ボケしてく  
る。敵の攻撃はさほどでもな  
い。

ちなみに、クラウド大佐機  
の攻撃に負けたり、ぶつかっ  
てミスとなったときは「ぶつ  
青いな」などと言って、点も  
くれずにスタコラサッサと逃  
げてしまいます。

大ボスは重戦闘機バルボア  
112。乱れと火山弾を避けつ  
つ空中戦だ。



人のせいにはするのは良くない。



発売VERではもうすぐクリアファイが上がる。

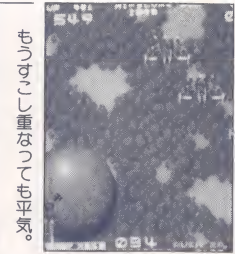


# 秋だ! ゲームだ! 大攻略!!

	通常武器	パワーUP1	パワーUP2	特殊武器
A	シングル砲 SPEED2	シングル砲 +バック SPEED1	シングル砲 +サイド SPEED2	小型特攻機 エナジー1
B	ツイン SPEED1	ダブルツイン SPEED2	トリプルツイン SPEED3	特攻機 エナジー10
C	シングル バルカン SPEED2	ダブルバルカン SPEED3	トリプル バルカン SPEED4	16万回弾 エナジー2
D	単発20mm砲 SPEED3	単発40mm砲 SPEED4	単発80mm砲 SPEED5	横ファイヤー エナジー10

## 「地下世界」

### STAGE 3



まじでこし重なつても平気。  
場面はガラッとかわって地下世界。生物との戦いだ。ここで気を付けなければならぬのが誘導弾。一見ノーマル弾のようだが、くるっと向き直って追ってくる。知らずに最下段でボサツとしてるが突然やられてぶざけんな!! ということになる。発射台も弾も破壊できるので早目につぶしておきたい。

見かけて判断するここが目にあつた。



大ボスは地底戦艦フアラスヨン(発音しにくいなあ)。こいつの最初の数発がつからい。見切るか、つぶすか。機体によつて攻撃法を変えて下さい。……こんな風にして下さい。いくわけですが、難易度と共にクラウド大佐のギャグ(?)もキツくなつていきます。  
ここからは写真紹介にとめておきますので、後半・エンディングは自力で見て下さい。

## おまけの てんこ盛りだー

手元にある資料に、大ボスの説明という項があり仲々面白い解説なので、残りの4面以降を載せておきます。

## 4面 山脈地帯

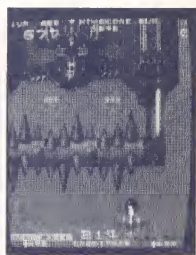
ボス名 空中ホーンテッドハウス  
魔の山にどこからともなく湧いて出た、空飛ぶお化け屋敷(これもブルーミストとは関係ない)。



生物のところが弱点。

## 5面 大西洋

ボス名 海上コンバイン  
海底に眠る「伝説の兵器」を引き上げるために開発されたサルベージ船に、武装をム

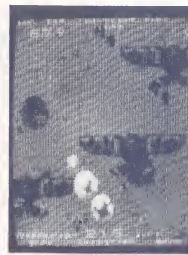


リヤリくつつけたもの。

弱点は弾を出してる砲台。

## 6面 市街地

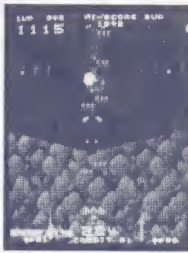
ボス名 重戦闘機トリプルケルベ  
3機まとめて襲い掛かってくる旧式戦闘機。(1機ずつだと異様に弱い)。



緑のところが判定。

## 7面 敵地

ボス名 大戦闘機ベルゲクン  
悪の組織につきもののマッドサイエンティストが開発し



最後のボス、かなあや

## 8面 最終決戦

ボス名 空中戦艦グレイトクラウド  
伝説の兵器が引き上げられたお陰で、超下級はつたり戦闘機になってしまった。



たレーザー砲を装備している。

この赤弾でもかき上げる。

## 最後のおまけ

伝説の空中OOO  
大西洋に沈んでいた古代アトランティスのOOOだが、空を飛ぶことが出来なかったため(それでも当時はスコイことであつた) 武装を後付けしたものの。  
と、以上ですが伏せ字はわざとしたもので「伝説の空中兵器」とは何なのかは、みなさんの目で確かめて下さい。



それっていいんです。

完成らしく、中ボスと大ボスのタイマーがなかったため、タイマーボスが今イチよく分らなかった。  
ただし、ロケテストVER.



あるいはこの人反省してないよ。

では入っていてACEがとりやすく(要するにUPやすい)なっていました。しかし、バランスが実に絶妙なんです。これが「プレイ中」あ、逃げられた、まあいいか、で面クリア時「あーっ点足りねえ!!」なんてことしばしば

レーザーが速い!



# ゲーム てんこ盛り

そこの君、ちょっとでいいからこのページを見てくれないか？  
本文を1分読めば、ターボアウトランのタイム、10秒は楽に縮まるぞい！

〈EXP 14億 NINJA バイオ〉



「このころの『てんこ盛り』は、少し古いゲームの攻略ばかりやっている。気のせいだろうか？ 書いている私は、

今ようやくその事に気が付いたのであった...。てな訳で、今回のてんこ盛りは、ターボアウトランの

攻略とオメガファイターの攻略だ。てはいくぞい。まずはターボアウトランから。

## ターボアウトラン

©セガ

### 壁ターン

前にオートマ、マニュアル共にコース攻略をしたので、今度は超究極のテクニク一挙公開という事でバーンといきます。

とは言っても、実はテクニクは全部で3つしか有りません。しかし、この3つのテクニクがものすごく〜く大事なのです。(本当に使えるのは、その中のうちの1つだけなのだが...)では、さっそく書いていきます。

まず、1つ目のテクニクは壁ターンです。



これを見て、読者の中にはぬ、ぬあに壁ターンだと何とここれは...。と思った人も



いるでしよう。(いゝるわけないって...) なにしろウイングランで、いやというほど有名になったテクニクですからねえ。でも、ターボアウトラ



ンではやり方が全然違います。それでは、ターボアウトラン式壁ターンのやり方を紹介しよう。

まず、急カーブがある所にブレーキを踏まずに思いっきり突っ込みます。そして壁にぶつかる直前に逆ハンを切ります。(多少早めに)そうすると、自車が壁にはじき飛ばされてコース中央に戻り、何事もなかったかのように走って行きます。

...と、簡単そうなのですが、

実は全然使えません。なにせ私も狙ってやろうとしてもなかなか成功しませんし、あまり使える所がありません。しいて言えば、12面の岩のゲートの後の右の急カーブで使えます。

単にギャラリー受けという形で覚えておいて下さい。やっぱ...うーん、忘れちゃってモイイです。構いません。(無責任なヤツ)

それでは、気分を取り直して2つ目のテクニクに行きましょう...あせっ!!

このテクニクは、急カーブの時、インでスピンして、カウンタを当てて立て直して走り去るというもので、題して

### スペシャルカウンター

#### インベタ技

(変な技名) だな この技は、1つ目の壁ターンよりも成功率が高い上に、



多少は実用的な技です。それでは、やり方を伝授しましょう。





# ゲームてんこ盛り

まず、きついカーブにさしかかったら、ギアガチャをしなからイン側の路肩に突っ込みます。そうするとスピンし始めるので、カウンタを当てて立ち直らせます。後は、そのままインをキープしながらカーブを抜けます。

この技は、8面のラストのカーブ、12面の岩のゲートの後の右カーブ（結局1つ目の技はいらぬ！）15面最初の右カーブなどで使えます。

あとスピンの仕方ですが、完全に1回転するのではなく、45度ぐらい頭を振ったら立て直して下さい。（15面はカーブが長いので何回もやります。）  
 それでは、3つ目、最後の技を紹介しまし。

## ギアガチャこじり

この技は、前の2つの技と比べて、何百倍もの使い道があります。なにしろ簡単なやり方で効果が絶大だからです。（10秒短縮ぐらい楽勝。）  
 それでは、さっそく、いき

## 軽く攻略、サクッと攻略

前に一度、1〜3面の攻略をやりましたが、2カ月も前なので、もう一度その面も含めて攻略したいと思います。それでは、前置きはこの位にして（ページ数が少ないので）攻略に移ります。

### 1面

この面は、最初の面だけあって、クリア時に10倍ボーナスが楽に取れます。コツと言えば、怖がらずに近くで撃つ



サイドアタック。

# オメガファイター

OUPL



まじよいきまじよ。やり方は簡単です。なるべく早くギアガチャしながら、（いわゆるマニュアル以外は

ムリというところ、2つ目の技もね、直線とゆるいカーブの場所では、ハンドルを左、右左と目一ぱい切り続け、車を蛇行させます。  
 この技を使う時に気を付けたいのは、敵車にぶつからないこと。車を蛇行させると、どうしても視界が悪くなり、敵車にぶつかりやすくなってしまいます。よって、敵車を見る時は、遠くにいる豆つぶのような車の場所もちゃんと覚えておくようにして下さい。忘れずにね。

## あとは熱意だけ

ターボアウトランのテクニクは、これで全てです。あとは、ターボアウトランに対するあなたの熱意だけです。がんばって下さい。  
 情報提供は、COMBI①AKINDOノ氏です。どうもありがとうございます。

ここで、フルオート連射なのでサイドアタックしても大丈夫です。

まず始まったら左上にいて下さい。これだけで18機の敵を×10倍の点数で倒すことが出来ます。その後は、弾を撃ちながら出て来る敵に気を付けていけば、ほぼ全ての飛行物は×10倍で取れるはず。ある程度10倍を取ると、オールクラッシュという黄色っぽい色をしたアイテムが出て来ます。このアイテムは、使うと画面上の敵を全て倒してくれるというものです。このアイテムは主に対ボスキヤラ時に使います。使う時は画面上方ですって下さい。そうすると、自機より下にいる敵を、全て10倍の点で倒せます。

言い忘れましたが、このゲームで点数を稼ぐコツと言えば、ザコで×10倍を取り、オールクラッシュのアイテムをボスに対して使います。あとは、点の高い地上物をスローのアイテムを使ってでも近付いて倒すことです。

あとは、アイアンです。と進んで下さい。取る数は、2〜4個がいいと思います。

### 2面

この面のポイントは、3つある大型砲台を10倍でとれるかどうかという点です。1個5千点だから10倍で5万点、こりゃ大きい。あとは小型砲台との勝負だね。ボスは気長にダメージを与えて、ここぞという時に接近して倒す。6倍位は欲しいね。あと、このボスが画面下に下がって来たら、ムリして撃ちに行かないこと。あくまでも安全第一。

### 3面

前半に出て来る地下砲台は出現と同時に倒すこと。慣れ



この後右下に行ってしまうは安全。

ないうちは、画面一番下で弾を撃つていけば大丈夫です。あと、この面にとつある大型砲台はオールクラッシュで倒すと、分裂してものすごい点数が入ります。しかし、CDのボスが怖かったら使わない方がいいでしょう。

右からレーザーを撃って来る地帯は、なるべく上方で戦うこと。ここでは10倍は狙わない方がいいでしょう。

### 4面

3面のボス等で死んで、ノーマル状態でこの面に来るとけっこう辛いです。その場面は、小型砲台のみを撃ち、大型砲台は無視して、アイアンのアイテムを待ちましょう。その後、3WAYを撃つて来る壁台があるので、早めに倒して行って下さい。

ボスは、オールクラッシュのアイテムを持っているのから使ってください。数十万点入ります。

### 5面

画面内に出て来る地上砲台は、なるべく出現と同時に倒すこと。あと、上から編隊でつっ込んで来る敵は、一匹だけ速攻で倒してしまえば楽勝

この面は敵の数が少ないので、なるべく高倍率を狙いましょう。

この面では自機のパワーアップが1個も出ません。よって前の面ですってしまったりして、ノーマル段階でこの面に来ると100%全滅します。しかし、ちゃんとした装備で来ている時は、この面は絶好の点数稼ぎの場となります。



で、でたつ×100倍！

なにせ、最低でも一四万点が入る上に、高倍率が楽に狙えるからです。その中でも、ものすごく高得点な敵は、びよんと横に伸びるやつで、1つの節が千点で、その節が10個以上あるのです。この敵を



君のゴッドハンドパワーを生かせ

# ゲームてんこ盛り

2匹オールクラッシュにした  
だけでも20万点は楽に入りま  
す。(つづきます)

ボスは、ある程度パワーア  
ップしてあれば楽勝です。

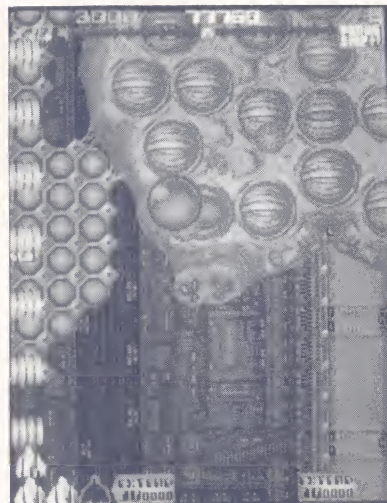
**7面**

この面は、6面とは違って  
変わって、かなり難しくなっ  
ています。アイアンのパワー  
を、5個分くらい上げてお  
くのも良いかもしれません。  
まず始まったら、地上砲台  
を優先的に倒します。広い地  
面の所になったら左側によっ  
て速攻で砲台を倒します。こ  
れをしないといふ方向弾をば  
まかしてしまします。左側の  
砲台を全部倒したら右下に行  
き、出て来る砲台を倒します。  
ボスは、オールクラッシュ



行けっファンネル(違った)来るなファンネル。

2周目は、1周目比べて  
かなり敵の弾が速くなってい  
ます。  
スペシャルボナス(100万  
点)の出方は2つあります。  
1つは、みなさんも知っての  
通り、敵を1匹も撃たないと  
出すことが出来ます。もう1  
つは、敵を撃っても構わない  
のですが、ある条件が必要で  
す。(この場合、左から右へ表  
示が流れて行きます)。  
ある条件とは? 自分で見  
付けてみて下さい。



あーあ、あとは自爆を待つばかり。

のバウンドショットにやられ  
てしまったことでしょう。こ  
の面は、そのバウンドショッ  
トを出す砲台の倒し方さえ分  
かってしまえば楽勝です。  
ボスは、オールクラッシュ  
が無いと倒せません。無い場  
合は、左、右の砲台をまず先

に倒し、後は適当によけて下  
さい。  
ボスの出す弾は全部で3タ  
イプしかありません。その中  
で小型の青い弾は単なるハッ  
タリで、下まで下りて来ませ  
ん。だまされないようにして  
下さい。

**8面**

で倒しましょう。もしもオー  
ルクラッシュが無い場合は、  
ファンネル(だつて、そう見  
えるんだもん)とWAWALE  
イザーに気を付けて倒して下  
さい。

さて最終面です。自分の力  
で頑張ってくださいというも  
んなので、コツをこっそり  
教えときます。

初めて来た人は、オレンジ



2Pでやれば楽に何回も取れるよ。

## 大爆発ゲームスト秋のふれあいセール

- ① アルカノイド(P付).....¥ 6,000
- アルゴスの戦士.....¥ 18,000
- 悪魔城ドラキュラ.....¥ 35,000
- アッポ.....¥ 7,500
- アレスの翼.....¥ 12,000
- ASO.....¥ 9,500
- R-TYPE.....¥ 40,000
- アームド・F.....¥ 25,000
- アテナ.....¥ 9,500
- アークス.....¥ 9,500
- アレックスキッド(A).....¥ 38,000
- R-TYPE(ROMキット).....¥ 11,000
- ② イーアルカンフー.....¥ 8,000
- 怒(P付).....¥ 14,000
- 1942.....¥ 13,000
- 1943.....¥ 28,000
- 1943(改).....¥ 28,500
- イシバリアル.....¥ 6,000
- 一揆.....¥ 6,000
- イメージファイト.....¥ 60,000
- イメージファイト(ROM).....¥ 15,000
- ③ WIZARD.....¥ 7,000
- ウータスキー.....¥ 6,000
- ④ イリアンシンドローム(B).....¥ 42,000
- エキサイトアワー.....¥ 8,500
- アレックスキッド.....¥ 55,000
- SRD.....¥ 19,000
- MIA(ROM).....¥ 15,000
- ⑤ 黄金の城.....¥ 13,000
- 空手道.....¥ 6,500
- ガルディア.....¥ 9,000
- 影の伝説.....¥ 9,500
- カルノフ.....¥ 22,000
- カリクワン.....¥ 8,000
- ⑥ 奇々怪界.....¥ 9,000
- 銀河任侠伝.....¥ 16,000
- 究極タイガー.....¥ 42,000

- ⑦ くにお君.....¥ 9,000
- クライマーズII.....¥ 25,000
- グランドメダリスト(P付).....¥ 19,000
- ゴルドメダリスト.....¥ 25,000
- ザ・運動会.....¥ 6,000
- アテナ.....¥ 7,000
- ザ・ハスラー.....¥ 9,500
- ザ・ギネス.....¥ 6,000
- ザインズリナー.....¥ 9,500
- サンダークロス.....¥ 70,000
- サイドアーム.....¥ 15,000
- 沙羅曼蛇.....¥ 36,000
- ザ・ディープ.....¥ 15,000
- 1943.....¥ 55,000
- 最後の忍道.....¥ 55,000
- ⑧ ジュニアファースト.....¥ 6,000
- ジェミニウィング.....¥ 26,000
- シュートアウト.....¥ 6,000
- 断王記B.....¥ 48,000
- 断王記B.....¥ 6,000
- シルクワーム(P付).....¥ 22,000
- ショットライダー.....¥ 7,000
- ⑨ スペースポジション.....¥ 8,000
- スターアーム.....¥ 25,000
- スーパバスケットボール.....¥ 6,000
- スランパ.....¥ 6,000
- スイマー.....¥ 7,000
- スベランカー.....¥ 8,000
- スターフォース.....¥ 13,000
- スーパースティングレイ.....¥ 8,000
- スーパーライダー.....¥ 6,000
- スカイソルジャー.....¥ 40,000
- スラップファイト.....¥ 15,000
- ⑩ 銀河任侠伝.....¥ 8,000
- 青春キャンダル.....¥ 8,000

- セクション・Z.....¥ 9,500
- セイントドラゴン.....¥ 70,000
- ⑪ ソロモンの鍵.....¥ 9,500
- ソルワ.....¥ 6,000
- ⑫ タツバ.....¥ 9,000
- 大富豪.....¥ 7,000
- ダーウィン4078.....¥ 15,000
- 闘いの挽歌.....¥ 16,000
- タイムパイロット84.....¥ 6,000
- タイガーヘリ.....¥ 15,000
- XXミッション.....¥ 15,000
- XXミッション.....¥ 15,000
- ダブルドラゴン.....¥ 35,000
- ⑬ チョップリフター.....¥ 8,000
- チャンピオンベースボール.....¥ 4,000
- ⑭ ティードオフ(P付).....¥ 18,000
- テラクレスタ.....¥ 14,000
- ⑮ 虎への道.....¥ 28,000
- ドッジボール.....¥ 9,500
- トナマ(R O M).....¥ 20,000
- トカベン.....¥ 25,000
- ⑯ 忍者プリンセス.....¥ 8,000
- 忍者君.....¥ 11,000
- ⑰ バトルクルーザー.....¥ 6,000
- バトルマニア.....¥ 9,000
- P・ヒリアード.....¥ 7,000
- バトルワールド(P付).....¥ 20,000
- バトルリック.....¥ 9,500
- ハイパスベリアル(P付).....¥ 15,000
- バトルバニック.....¥ 6,000
- バルガス.....¥ 10,000
- ⑱ B-WINGS.....¥ 9,000
- 飛翔艇.....¥ 28,000
- ファイティングゴルフ.....¥ 8,000
- ⑲ ファイアードラップ.....¥ 6,000
- フィールドコンバット.....¥ 8,000
- ブーヤン.....¥ 6,000

- ファイナライザ.....¥ 9,000
- フロントライン.....¥ 6,000
- フラワー.....¥ 8,000
- フリッキー.....¥ 8,000
- ぶたさん.....¥ 16,000
- ⑳ ペンゴ.....¥ 6,000
- マリオブラザーズ.....¥ 6,000
- マンハッタン24分署.....¥ 9,500
- ⑳ 魔界村.....¥ 13,000
- ミスターバイキング.....¥ 8,000
- ⑳ 迷宮島.....¥ 16,000
- ヤンチャ丸.....¥ 8,000
- ⑳ ラストデュアル.....¥ 25,000
- ラフレシア.....¥ 8,000
- ライフォース.....¥ 37,000
- ⑳ ラビオラス.....¥ 26,000
- リングの王者.....¥ 40,000
- ⑳ ロックロープ.....¥ 6,000
- ⑳ ロードファイター.....¥ 6,000
- ⑳ ロードランナーI-IV.....¥ 7,500
- ⑳ ロボレス.....¥ 7,000
- ⑳ ロボコップ.....¥ 70,000
- ⑳ ロストワールド(P付).....¥ 88,000
- ⑳ ワンダーボーイ.....¥ 8,000
- ⑳ ワールドウォー(P付).....¥ 15,000
- ⑳ ワードナーの森.....¥ 18,000
- ⑳ ワンダーブラネット.....¥ 26,000
- ⑳ ワールドカップ(P付).....¥ 23,000

- ▼受付時間 ローンOK  
AM9:00~PM11:00
- |                        |                     |                          |                         |
|------------------------|---------------------|--------------------------|-------------------------|
| 麻雀                     | 麻雀                  | 麻雀                       | 麻雀                      |
| 麻雀学園I.....¥ 20,000     | 麻雀学園II.....¥ 35,000 | 麻雀クリニック.....¥ 20,000     | 麻雀殺人事件.....¥ 20,000     |
| 麻雀放浪記.....¥ 10,000     | 華弥生.....¥ 9,000     | 麻雀カメラ小僧.....¥ 10,000     | S・リアルP III.....¥ 48,000 |
| S・リアルP II.....¥ 18,000 | 熱局麻雀.....¥ 10,000   | ハウスマスカン(P付).....¥ 10,000 | 大人の麻雀.....¥ 10,000      |

- 宇宙堂名物 5,000円コーナー
- |             |           |
|-------------|-----------|
| オセロ         | クラッシュローラー |
| サカスチャーリー    | ジョイフルロード  |
| ジェネシス       | Gプレース     |
| 少林寺ロード      | スクランブルエッグ |
| セクターゾーン     | ソディアック    |
| トップローラー     | トライアウト    |
| 忍者君         | バルバドールの伝説 |
| ハイパーオリビッド84 | バニクロード    |
| ピンポン        | ビット&ラン    |
| ビッグプロレス     | ペンギン君ウォーズ |
| マーカー        | リングファイターズ |
| M.R. Do     | 女子バレー     |
| グレートソートマン   | スーパードラゴン  |
| 新入社員とおる君    | 10ヤードファイト |
| バトルレーン5     | ピンポンキング   |
| マグマックス      | キングオブボクサー |
| リアル麻雀       | お雀子能I・II  |
| お雀子クラブ      | 麻雀狂時代     |
| ザ・麻雀        | ガンバレ珍さん   |
| シティラブ       | ロイヤルクィーン  |
| ナイトギャル      | ナットギャルサマー |
| 制覇          | バスターギャル   |

キョウインターナショナル(新品)  
コントロールボックス(KIC-045DX)  
A ビデオ端子・VHF対応.....¥34,000  
B FG21ピン対応.....¥28,000  
C A、B両方対応.....¥37,000

中古基板  
在庫には限りがあります。  
電話で確認をして下さい。  
※価格は多少変動します。

毎日が盆と正月楽しい  
マニアの恋人 宇宙堂  
〒462 名古屋北区下飯田4丁目6-2  
☎052(916)1407

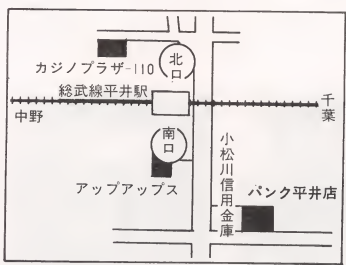
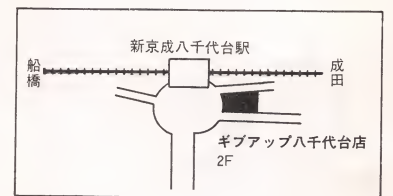
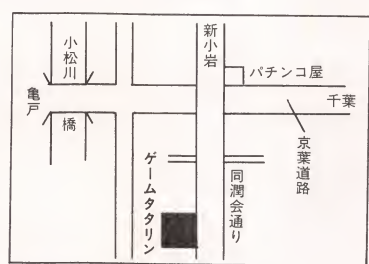
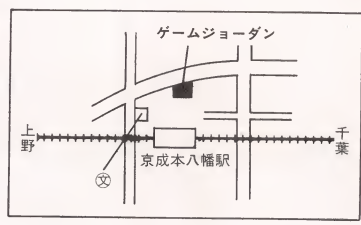
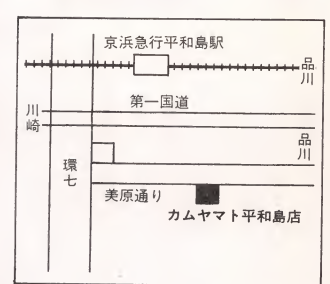
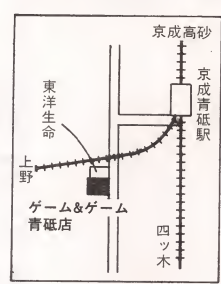
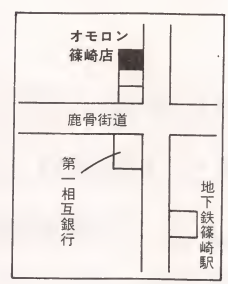
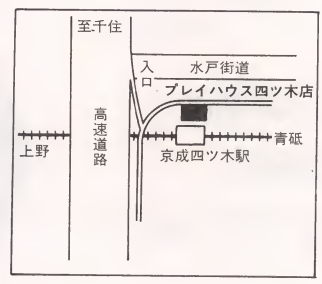
どんどんリスト注文表を請求して下さい。(係員は取もて  
まっています。)  
※リストと注文票請求は62円切手を3枚同封して当社迄送って下さい。  
◀私の知っている楽しいゲーセン▶  
◎名古屋は昭和区隣通りのゴジラ屋 ◎春日井は出川のゲームセンターリサ



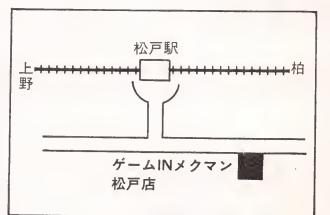
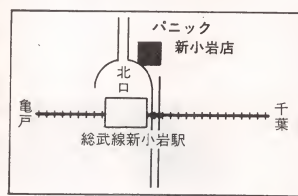
# 今

## チャレンジ チャレンジ チャレンジ めざせハイスコア!!

●アルバイト募集!!  
●時間AM10:00~PM12:00 ●時給700円以上  
ユニホーム支給 仕事内容ホール係相談に応じます  
交通費支給



君も英語で会話をしよう。  
楽しいヤツだ。新小岩店にいるよ。



### 中古基板・中古筐体 大・小(格安)

グラディウス		将棋	20,000円	Wベッド	15,000円
ベンゴ	7,000円	雀王		ライフフォース	
四川省	40,000円	ブラックドラゴン		台湾麻雀	
華弥生	18,000円	ナイトギャルサマー	5,000円	ビリヤード	
ナイトギャル	4,500円	ソニックブーム		中華大仙	40,000円
パステルギャル	10,000円	スラップファイト	40,000円	麻雀狂時代	8,500円
マスターシューボーイ		××ミッション		イーアルカンフー	20,000円
マージャン先生		スーパーリアル麻雀P II	25,000円	マージャンキング	
セカンドラブ メダル用	24,000円	ニュージーランドストーリー		シティラブ	
1943	30,000円	真打		バトルフィールド	
麻雀学園	28,000円	ピット&ラン	20,000円	オープン5カード	50,000円
ザ・マージャン	10,000円	スターフォース		テレビ メダル共用	
ゼビウス	8,000円	サラマンダ	40,000円	リングの王者	40,000円
爆突機銃艇	20,000円	ジェネシス		フェイスオフ	70,000円
チャレンジガール		マージャン野郎	10,000円	西遊降魔録	35,000円



本社 (株) メクマ

東京都江戸川区松江2-18-16  
☎03(652)5296 FAX03(652)8474

振込先第一相互篠崎支店  
当8260189024



柔軟な頭で考えよう

# FLASH POINT

フラッシュ

ポイント

©セガ

面別  
完全攻略

T.J.

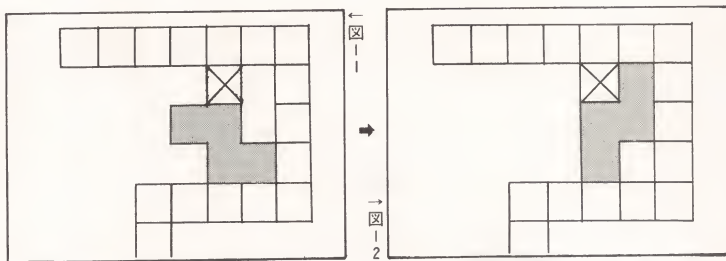
弱気は禁物、居眠りは命取り。  
つまりは頭のサエの勝負！  
T.J.こと私の挑戦をうけてみよ！！  
50面で待っている。

基本的なルールは先月号で紹介・説明してあります。知らない人はそちらを見るか、インストラクションカードで理解してもらおう事にして、今回は「より早く、より簡単にクリアする」という事をコンセプトに攻略する事にします。全面で10面あり、91面から100面までは選択できないのですが、一般的に1面から素直に始めている人が多い様なので、1面から面ごとに攻略していきます。

では攻略の前に、知っておいて損のない、知っておくと得をするテクニックをいくつか紹介しておきましょう。

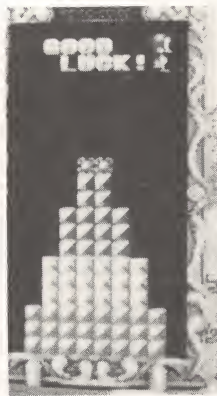
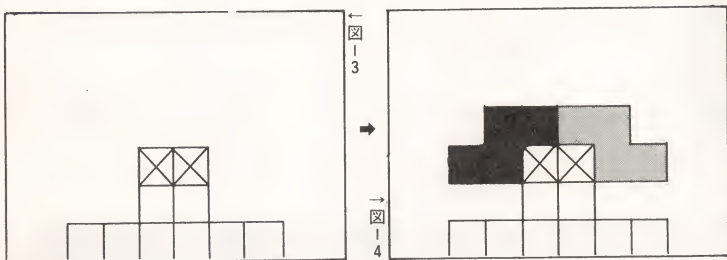
## 1 緑・紫の得する入れ方

図1を見て下さい。こういったフラッシュポイントの配置の場合、そのブロックの隣りのマスにブロックが入れはずい分、楽になりますよね。そこで、紫と緑の回転法則をフルに利用し、図2のように入れる訳です。これでこの種の面は今までクリアに時間がかかってしまっていた人も楽にクリアできるはずです。



## 2 紫・緑の利用法

例えば、図3のような何の問題もない、フラッシュポイントの状態のとき、一番有効なブロックは7種類の中でどれでしょう？ そう、紫と緑



1面



2面



3面



4面



5面



6面

なのです。これらが降ってきたら図4のようにたてかけてあげましょう。

まだ他にもいくつかあるんですけど、それは面ごとに紹介していきます。

## 1 面

まず問題ないでしょう。図2の紫・緑の使い方、とにかくフラッシュポイントのラインを、どこよりも最優先に消すようにして下さい。

ちなみに、このフラッシュポイントというゲームでは、各面に出てくるブロックの順番がどの面も同じです。(但し、ゲームオーバーになって次のゲームになったりすると当然、違ったブロックがランダムに降ってきます。)

だから、わざとこの面で時間をある程度とって、降ってくるブロックの順番をメモしてプレイするのもいいかも

れませんが。

## 2 面

下から6段目だけに注目。最初のうちはどのブロックでもいいから、とにかく縦に入れてしまおう。あとは6段目にすき間ができないように慎重にプレイしよう。

## 3 面

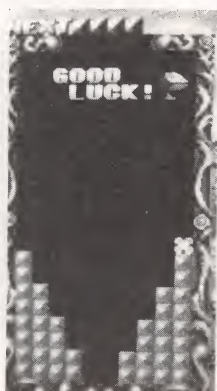
利用法その②です。クリアできる面。この面の場合は緑。 unnecessary ブロックは、左下や真ん中下の空所に投げこんでしまおう。

又、どうしても緑が来なくて絶対絶命になってしまった時は、フラッシュポイントのラインにすき間ができないように気を付けつつ、その1段上のラインを先に消してしまおう。





8面



7面



10面



9面

4 面  
5 面  
6 面

今までのように即座にはクリアできないと思います。例によって注目すべきラインは3段目。手順としては、まず右側3段目の2マスを埋めるので、青かオレンジを立てます。それ以外のブロックの場合は左上の台地に積むが、右下に入れて、とにかく3段目の2マスが埋まるようにしま

7 面  
8 面  
9 面

初めに2段目消せなければならぬ。4段目と12段目が消去できればいいのだから出てくるブロックは初期形態で落とす事が望ましい。くれぐれもコントロールミスのないように。

10 面

9段目を消せば良い、と念頭に置いてやれば1面と同じで問題なし。ちなみに、最速パターンは赤→紫(緑)→紫(緑)→紫(緑)。(なぜかは考えれば分かりますね?)

11 面

1番左端、最下段には紫が入ります。途中の右に通じている通路はレバーを右に入れて止まらしてしまつてクリアが困難になるので、レバーは下に入れて、落ちついて確

12 面

4段目がポイント。左3マスと右3マス分の4段目の空洞をまず埋めてから6段目を消去して、フラッシュポイントの右1マスを埋めればクリアです。

13 面

1面と同じ。コントロールミスのないように紫・緑を重ねていきましょう。

14 面

写真は分かりづらいですが、4段目のラインがクリア条件です。

15 面

まず1手目のブロックを横に寝かせて台を作ってから、青、オレンジ等を横にしてラインを作りなす。

16 面

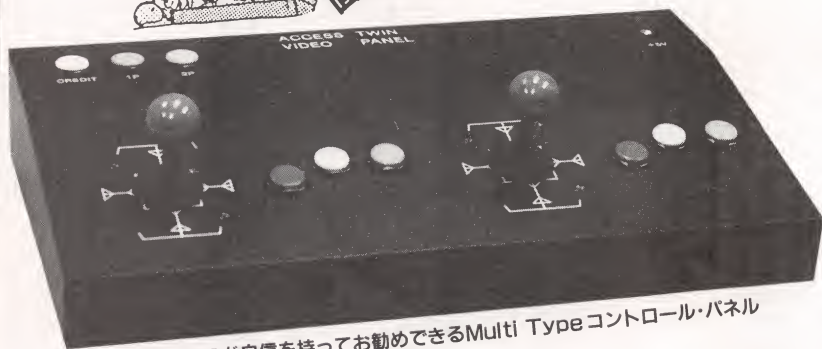
実際に右端までどかせるようにしよう。要注意です。どうしても紫が来ないパターンの時は、左端下から3段目のマスを残して、右側8マス分の3段目のラインを埋め、5段目を消去して左端を埋める、という事もできます。入らないブロックは右端中央の台地へ置きましよう。

## 憧れのビデオゲームを君のもとに!!



2人でやれば

面白さ百倍!でもんだ



① アクセスが自信を持ってお勤めできるMulti Typeコントロール・パネル

**新発売!!**  
18インチ型TVG-P

- 多目的な用途。
- オプションで種々な組合せ可能。
- 詳細は仕様書で。

- ① **ACCESS-TWIN** 7×23×42 (cm)  
■2レバー・6ボタン。  
■ビデオ端子付対応。  
■アナログRGB端子対応。  
■ヘッドホン装着可。  
■その他の装置については仕様書をどうぞ。  
■色は白、黒/茶ツートンカラーの2タイプ。
- ② **ZERO-ONE** 16.5×26 (cm)
- ③ **PCB** 多数在庫あります。
- ④ **テーブルゲーム機** 14インチ、18インチ

●詳しい資料は62円切手を2枚同封して下記までご請求下さい。

# アクセス

☎(0425)36-7131(代)  
G11係〒190 東京都立川市砂川町8-62-5





11面

紫が入ります。入らないブロックは右下以外に置いて4段目だけはブロックが置かれていない事のないように。

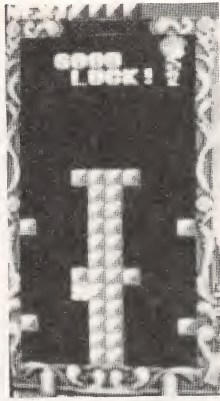
# 11面

# 12面

まず赤以外が来たら、最優先で左3マスか右2マスの3段目の空マス埋めます。そうしたら6段目のラインを紫か緑で消去してしまいます。



16面



15面



14面



13面



12面



21面



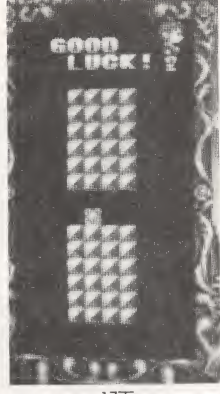
20面



19面



18面



17面

後は入らないブロックを端に寄せ、欲しいのが来たら入れてあげましょつ。

# 13面

この面はどついても時間がかかってしまいます。なぜか？理由は、5段目・4段目が消えて端とマス以上が現れない限り、左下・右下の2段目にブロックを入れる事ができないからです。

という事で、理想としては4、5段目を消して端とマス以上をあけ、左下にはオレンジを初期状態で(3回押し立てさせて、左端に置いてからもう一回押し、回転入れて初期状態でうまくと段目にブロックが横に並びます。右下には青を初期状態で(同じく一回転させて、右端に立ててからもう一回押しばOK!)入れて、真ん中とマスを上に横んであるブロックをどけてから入れてあげましょつ。長居は禁物だ!!

# 14面

やり方は分かると思います。ただ注意したいのは、かなり上の方まで積まれているので、ピビッとコントロールミスをしない事。

レベルが5か6ぐらいになつてると非常にありがちで、最上段でブロックが固まってしまう事がありません。

ちなみに、左3マスの空洞にも右3マスの空洞にも、真ん中2マスの空洞にも赤は入りますよ。

# 15面

左下のフラッシュポイントの横にベストなブロックはオレンジです。ボタンを使わな

いで入れる事ができます。右は、とにかく右から4マス目の下から5段目を埋めてしまえば、こっちのもので。言葉では言い表わしづらいので、試行錯誤して努力して下さい。

# 16面

典型的な緑の回転入れ面。緑さえ入れれば簡単な面に早変わり!!

# 17面

実は左には赤を横に寝かせて、右にも赤を横に寝かせて、足りない右端1マスを適当なブロックで埋めてしまえば終わりなのです。それ以外のブロックは下にどんどん敷きつけてしまおう。

# 18面

この面も時間がかかるはず。8段目が消えないと、それ以下の段は消えてくれません。そして一番消えて欲しいラインは6段目。ここさえ消えて、右端か左端に2マスの下に通じる空が開ければ、後は赤を横にするなりオレンジ・青を横にするなりして最下段をそめて下さい。

# 19面

こういつた初めから段の高くなっている面は、とりあえずオレンジ・青・赤・黄等で段を低くしてから、フラッシュポイントラインをそめてやると楽になります。低くなつたら後は一面と同じです。

# 20面

既に、両端とも2マス分の

通路があるので、下に入れる事はできるので(くれぐれもコントロールミスはしない様に!!)オレンジ・青の初期形態をフルに利用して2段目を消しましょつ。入らないブロックは、Nの上に(なるべくきれいに積めば、より多くの入らないブロックを置ける。)

# 22面

これ以降の面は説明の特に必要な面をピックアップして攻略していきます。

# 27面

見かけによらず簡単な面です。赤などで一気に横にそろえてもよしレベルが低ければ紫・緑を入れてゆつくりそろえてもよし。

# 29面

この写真を見て、まず上から一段目と2段目を消しましょつ。するとこのラインがあきますか?

そう、一番右端と右から3段目です。そうしたら、右から3番目に赤を立てて入れます。(入れている最中にレバーを左に入れる事)そして着地と同時にボタンを押します。すると左端に横に寝ているはずなので、その状態でボタンを一回押しばエンドです。

# 33面

赤3本でエンドです。2本横にして一本立てればよろしいのです。しかし、いつも赤がそう多くてくれる訳ではないので、そういう場合は、



# フラッシュポイント



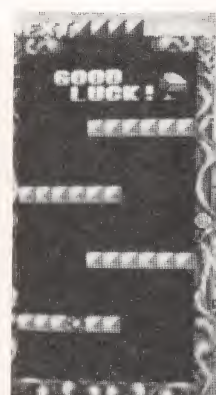
27面



26面



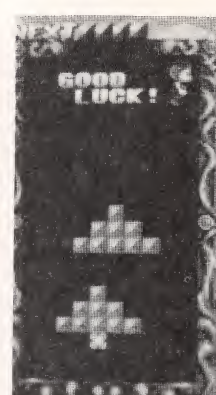
25面



24面



23面



22面



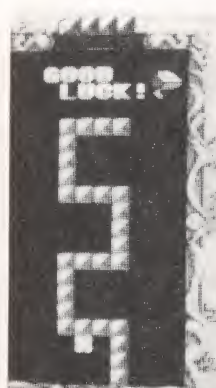
33面



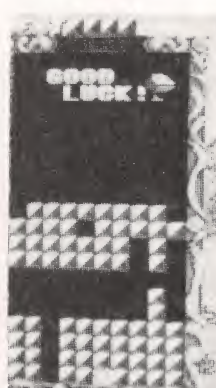
32面



31面



30面



29面



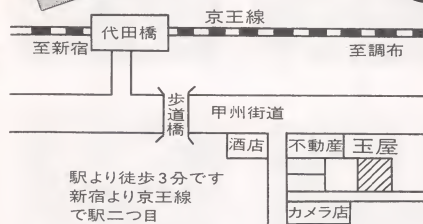
28面

好評につき継続中

TAMAYA GAME CLUB  
会員募集中!! (豪華特典付)

くわしい資料・販売リストをご希望  
の方は62円切手2枚同封住所・氏名  
(フリガナ)・電話番号明記の上ご請  
求下さい。玉屋「GM係」まで。

全国の  
ゲーマー諸君!!  
これは  
買った!!



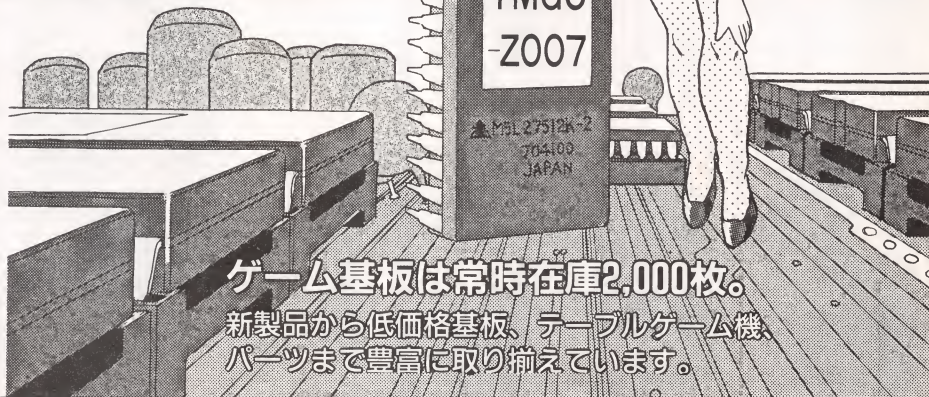
基板売買のトータルアドバイザー  
TMゲームクラブ  
株式会社玉屋

〒168 東京都杉並区和泉2-1-26  
TEL. 03(323)5524(販売部)  
FAX. 03(323)5533  
営業時間: AM 9:00~PM7:00(平日)  
AM10:00~PM5:00(日, 祭)



コントロールBOX  
各種発売中!!

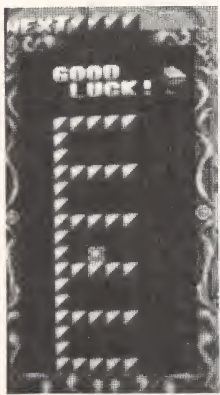
全国通信販売



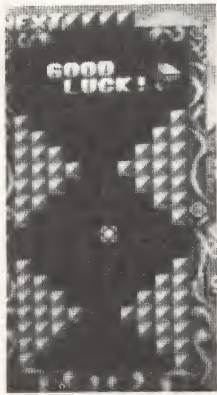
ゲーム基板は常時在庫2,000枚。

新製品から低価格基板、テーブルゲーム機、  
パーツまで豊富に取り揃えています。





39面



38面



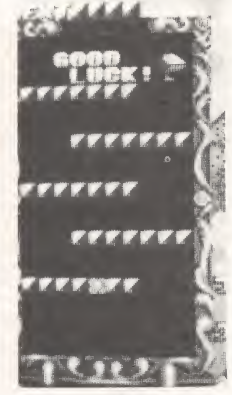
37面



36面



35面



34面



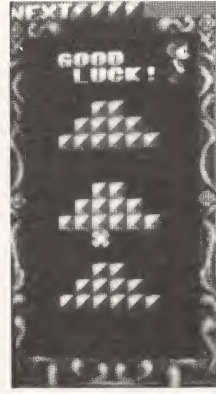
45面



44面



43面



42面



41面



40面

赤と本で完了します。まず右端に立てて入れます。(レバーを左に入れておく)そして

**44面**

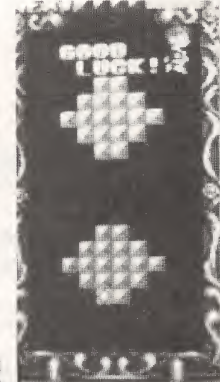
上3つ分のラインが消せれば、クラッシュポイントのラインが開けて来ます。理想としては、上3段がちょうど全消しで何もなくなり、ぱっくりと開けた状態になることです。入らないブロックは真ん中におとしてしまってくださいませ。

**35面**

赤が3本以上来たら、とてもなく厳しくなります。できる事なら、この面は選んで欲しくない、という事で、赤が多いパターンの時はやらないようにしましょう。でも、最初の3個が水色・青・オレンジなら速攻でクリアできます。

**34面**

青を初期形態で右端に置く等して、右端を2マス分の空きマスにしてしまえば楽になります。



47面



46面

やっと来ました。パートは2つあります。この両方をク

**50面**

この面も赤が2本来れば、とても簡単になる面です。注目するラインは7段目です。まずは右の4マス分の空きマスに入れます(赤の回転法則にのっとり)。そして左には右から入れて、8段目を左にすべらして7段目を消します。そうすれば、後は赤等を入れて終わりです。

**46面**

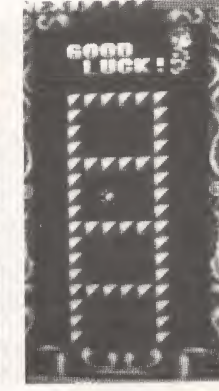
着地する前にボタンを押せば、左端の一番左に寝ますので、ボタンを押して一番下の段に落とします。着地してから左に1マスずらして下さい。2本目も1本目と同じ様にやれば、下で見事に4段消えてくれます。



50面



49面



48面

リアしなればならない訳ですが、上のパートは2つのフラッシュポイントの間の2マスの空きマスは回転パターンで入るのですが、下の「T・J」のパートは、よっぽどパターンが良くない限り(緑・赤しか真ん中に入らない)簡単にはクリアできないのです。さて、下が幸運にも消去できたら、今度は上のパートですが、青と紫を真ん中に入れて、右の空洞を積み上げて右3マスもクリアします。そしてフラッシュポイントの2段上のラインを消してから、左の3マスを入れて終わりです。

が、90%のようにタイミングのいいブロックの順番で来る事はないので、これに準ずるパターンでがんばってください。作り手も素直にクリアできずに困惑した面です。



# ドラリアスゾーン選択クイズII

出題 APAPA

ドラリアスIIの登場を祝して、ゾーン選択クイズの復活だ。誰だ？別にドラリアスと関係ないじゃん、なんて言うのは!? いい若い者が、細かいことを気にしちゃいけないよ。

## 問題

## 解き方

スタートは当然Aゾーンだ。そこに書いてあるクイズの答えがYESかNOかを判断して、指定された矢印の方に進む。それを繰り返したら、最後のゾーンに辿り着いたら、そこに書かれた問題に答えてほしい。今回の解答は①通ったゾーン②最終ゾーンに書かれた問題の解答、の2つだ。

正解者の中から5名を選んで、なかなか届かないと評判の豪華な粗品を送ります。それから、今回は感想の度

しめきりは10月末日必着。合いが強いが、バズルの難易度を、5段階評価で聞かせてくれ。5段階は、上からペリハード、ハード、ノーマル、ペリーイジー。今回はどうかな?



⇒YES  
→NO

## 9月号当選者発表

9月号難易度アンケート集計結果  
ペリーハード 9%  
ハード 10%  
ノーマル 26%  
イージー 23%  
ペリーイジー 17%  
その他 6%

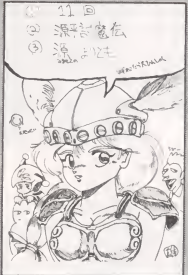
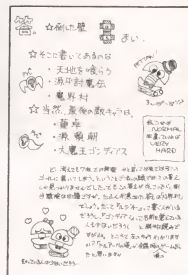
しまっていたのだ。複数の解答になってしまったので、解けないと判断した人もいたと思う。  
とはいえ、問題文中に最短ルートが一つであることは書いてないので、3つ全てを書いた人を正解とするぞ(超非道!?)  
その条件を満たしたのは、今回は7人。お詫びも兼ねて、7人全員当選にしよう。

というわけで、問題の印象はノーマルからイージーといったところだったようだが、実は正解率はたったの7%でした。  
しかし今回は、僕の知恵が及ばなかった為に、最短ルートの壁8枚が3か所も出来てしまった。  
壁倒し7枚以下の解答の人もいたが、これは間違いであるとみなしたぞ。もし不服があれば、詳しい解答を送ってほしい。正解と確認できれば、粗品進呈するよ。

## 残念賞代表

- PN DOKA君 (東京都)  
森 信男君 (東京都)  
今村 勇輔君 (神奈川県)  
山城 友幸君 (神奈川県)  
PN TOMMY II君 (千葉県)  
PN TOM君 (福島県)

PN小兄かをる君 (神奈川県)  
以上7名です。おめでとう。さて今月の残念賞代表は2名だ。粗品はないけど、葉書を掲載します。(APAPA)



石川雄一君 (埼玉県)  
11回というのはいい。か回答者の半数近くが9枚以上の解答でした。  
PNちこせ☆つるさん (北海道)  
7枚で解けたよ。せ一度チカウして、正解なら詳しい解答もついで。



# キューブリック

©コナミ

今回は前半の50面の一部を  
ピックアップして攻略したぞ。  
良質のパズルゲームに君も挑戦してみよう!!

山河悠理

☆印で  
タイムを増やせ

たまに出てくる☆印は、その上をレールが通過すると2000点・30秒加算・ラウンドクリアのいずれかになる。一見ランダムに見えるが、実は色によって決まっている。赤はラウンドクリア、青は30秒加算、緑が2000点になる。色の変化は、赤→緑→青→緑の順になっていて、赤の時間がやたら短かく、緑が長くなっている。青は赤と緑の間である。

これらの周期を見切って、青を多く取るようにすればタイムが増え、プレイ時間も延長される。タイムが多ければその分考える時間も多いため自然と先の面へ進むチャンスが多くなる。決して損することはないのでガンガン青を取ろう。

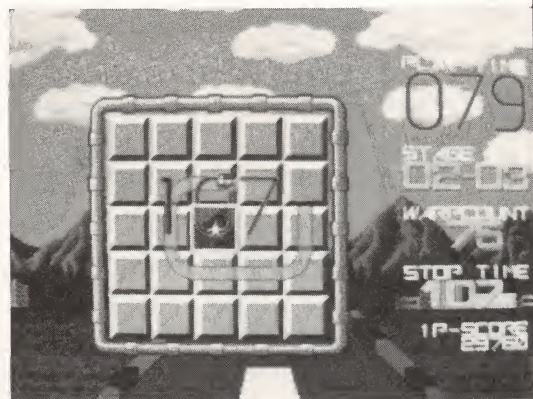
赤は一発でラウンドクリアできるのが強みだが、取るタイミングが難しく、クリアの方法がわからない面が取ってしまうと、後々のことを考えるとプラスにはならない。けれど、クリア方法がわかる面ならば取ってもいいかもしれない。

また、タイミングが取りづらいという人は、タイムストップを使ってもらいたいだろう。また周期を合わせそなたもタイムストップで修正すればよい。

注意することは、タイトルの端っこでは☆印が取れないこと。けっこうありがちなパターンだぞ。

スピードの  
出しすぎに注意

このゲームで重要なのがス



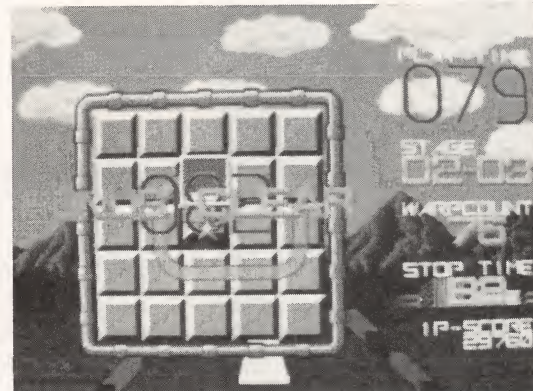
タイムストップを使えば楽。

スピードアップ。これを使わなくてもクリアできるが、全体でのプレイ時間がなくなってしまう。まあ、そんな人はいないと思うけど。

とにかく、スピードアップボタンはこまめに押しておくこと。効果はしっかりあるぞ。タイトルを動かさずにクリアできる状態なら、ボタンを押すばなしでフル加速してしまおう。ただし、それ以外の所では、あまりスピードを出しすぎないようにしよう。自機が最高速から最低速になるまで4~5個のタイトルを通ることになるので、道がなくなっているところをミスしてタイムロスとなるからだ。

自機の  
進行スピードが遅くなる!?

このゲームではタイマー制なので、タイムがある限り何度でもミスできる。これが同じ面を連続してしまうと、スピードボタンを押さない時の自機のスピードが遅くなる。

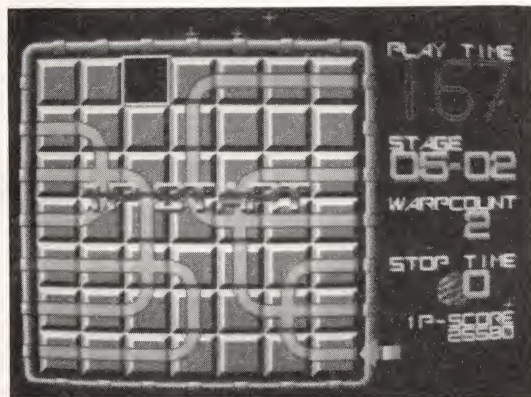


ラウンドクリアを狙う方が難しい。

前半の面ではほとんど関係ないが、高次面だとわざとミスってスピードを遅くしたり、うがやりやすい面が出てくる。一応知識として頭に入れておけば、役にたつ時がいずれ来るだろう。

面の変化について

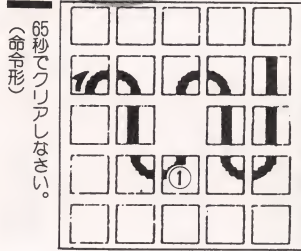
このゲームは、何回か一面からプレイすると同じ面なのに形が違つ面が出てきたり、左右対称の面が出てくるのに気づくはず。面出現のシステムは、O×となっていて、×が5面のおとでOが増えるようになってくる。5面のうち最初の一面は同じだが、残る4面はランダムになってしまう。ー!



これは5-2面。



# 頭ぐるパズルゲーム



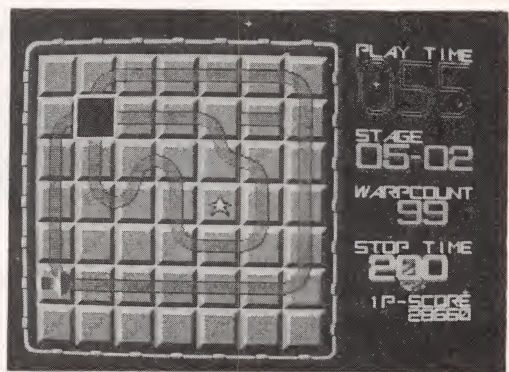
65秒でクリアしなさい。  
(命令形)

## STAGE 1-1

このゲームは前画面。今回は前半の50面(10-5)まで攻略するが、各面一様に解説を入れるとページ数が足りなくなってしまう。

## 主要ステージ攻略 前半50面まで行くぞ

2-1・3-1は同じ面だが1-2・2-2・3-2は同じ面とは限らない訳である。左右対称の面は、これは左右対称に限らず点対象(180度回転)の面もある。このような面はそれぞれ決まっているのだが、ほとんどの面がそう



これも5-2面。このとおり。

なっているの、あわてないで対処してほしい。  
また、本文の攻略では2-2・2-3・2-4というようにしているが、もちろん変化するので注意してもらいたい。

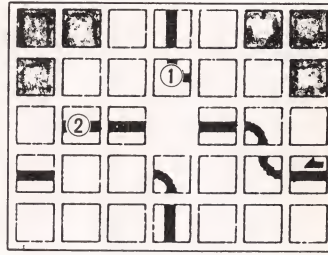
そこで、主要なステージをピックアップして、ポイントをおさえておくことにした。さっそく試してみよう。

①に自機が乗ったら上に移動するだけ。このアクションは、全ての面で用いる基本動作。

## STAGE 2-1

①を下に移動させて、自機が乗ったら上に移動させる。ワープしてくるのでワープロックごと上に移動させて、②に自機が乗ったら下に移動させる。ワープが初登場の面(本当は1-5面にもあるが使わ

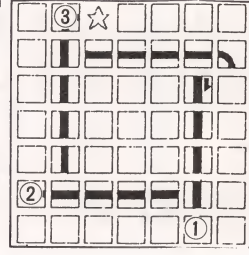
ないので。上下左右対象になる面なので注意。



初めてワープゾーンが来る面。

## STAGE 2-5

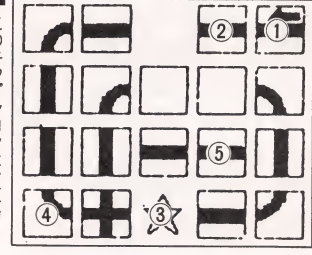
①にカーソルを持っていう上に移動させて、レールを戻す。同様のことを②・③でもする。このアクションも後では何度も出てくるぞ。



30秒の星、クリアの星、2千点の星、巨人の星。

## STAGE 3-2

①にカーソルを持っていき

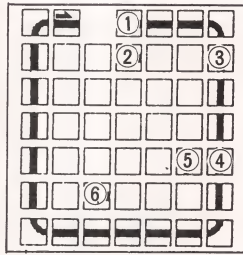


このキャプションは、攻略とはあまり関係ないよ。

②に自機が乗ったらもとに戻す。そして、③にカーソルを持っていき、移動させ④に乗ったら、そこにカーソルを持っていて移動させる。あとは⑤を上移動させるだけ。

## STAGE 3-3

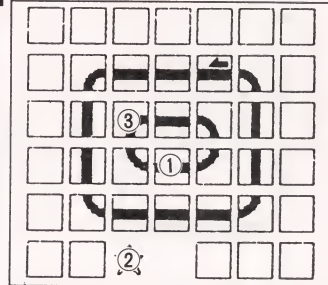
①・②を素早く移動させる。③を自機が通ったら④・⑤の順にカーソルを持っていき移動させる。残りの⑥も同様にする。この動作も後半面にはバシバシ出てくるぞ。



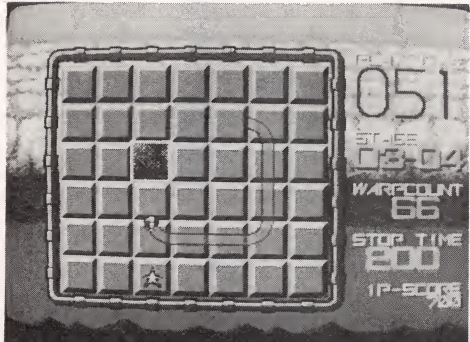
せじさんと私、ハイオは昔、この面ハマりました。

## STAGE 3-4

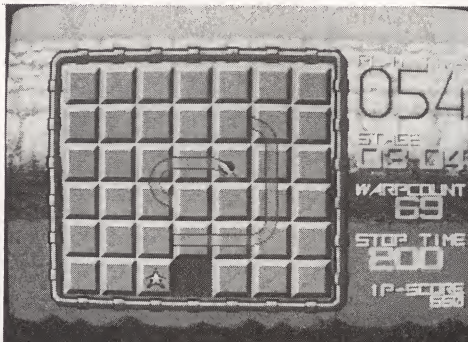
①を移動させておき、①のレールに自機が乗ったら元に戻す。そして②を移動させておき、③が自機が乗ったら移動すればクリア。  
この面は2重丸の形をした面で、後半に同様の形がある場合の基本になる面だ。頭で考えるより体で覚えよう。



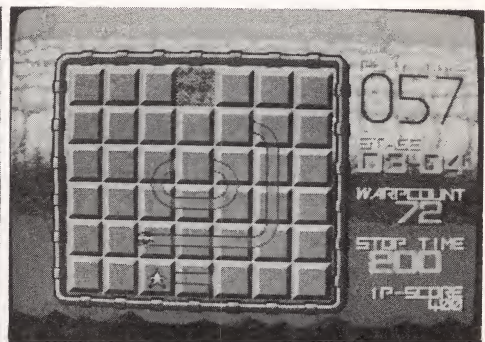
ボンボンあつ終わりが!



③を動かしてクリア。☆はこのパターンだと取りにくいので、別のパターンがいいかも。



①を戻した所。

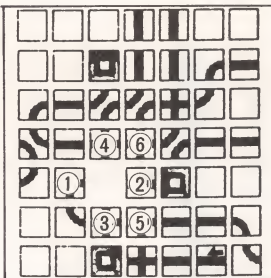


①を移動したところ。



## STAGE 4-1

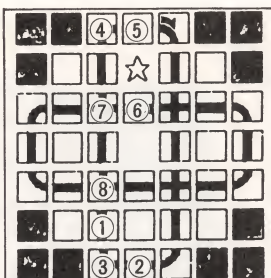
①に乗ったら②に連結する  
ように移動し、②に乗ったら  
元に戻す。同様に③・④と⑤・  
⑥もする。十字ブロックのワ  
ープとワープを通る回数が多  
くなってきた。自機の出現を  
目で追っていきなさい。



走れ走れんだメロス。  
走れメロン。

## STAGE 4-3

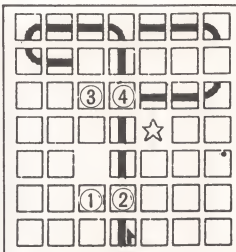
①に自機が乗ったら②・③・  
④・⑤・⑥の順に移動させる。  
⑥にあったレールに自機が乗  
ったら元に戻し、⑦・⑧のレ  
ールも元に戻せばよい。  
この面はよく見れば3-4  
面の応用になっている。



えーっ、こいつやめてあげ  
やって…ラッキーチャチャ

## STAGE 4-4

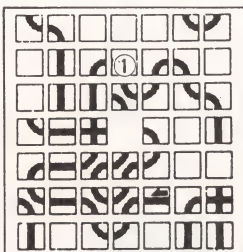
①・②のブロックを③・④  
へ移動させる。左から3・4  
列だけを使い、へるへる回す  
ようにして上に移動させよう。  
自機的位置には注意が必要。



星を取って死にまじやう。  
星、きい死に木。

## STAGE 4-5

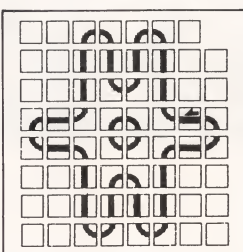
①に自機が乗ったら下へ移  
動させる。あとは各自で考え  
よう。この最初の一手でわか  
りやすくなる。他にもクリア  
方法があるが、原型をどめ  
ぬ恐れがあるため。



キューッキュッキュッキュー  
ブリックのOチャンだよ。

## STAGE 5-1

すばり3-4の応用。外側  
の円(○)が3分の4ほどに  
なった時に、内側を消しに行  
くちやびやすいぞ。

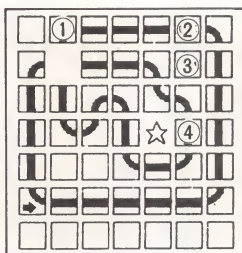


この形は…うんうん  
うんうん。

## STAGE 5-2

①・②・③と動かしておき  
④のレールを通過したら逆の

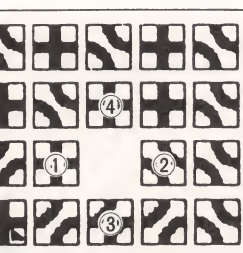
手順で戻す。  
3-3面の変型だ。☆は④  
の位置から狙おう。



星將キューブリック、討ち取っ  
たりい。

## STAGE 5-3

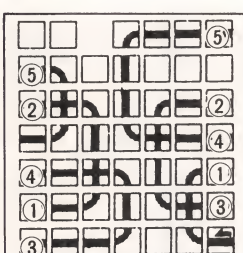
①・②・③・④にそれぞれ  
連結させるだけ。意外に複雑  
そうでも、簡単にクリアでき  
る見本の面。



慣れると超々神技に見えろ。  
でも簡単。

## STAGE 5-4

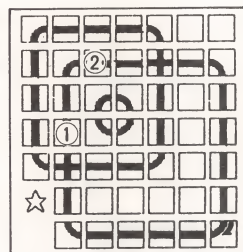
左側の縦一列を上下に動か  
して、①・⑤をそれぞれワー  
プを利用して連結させる。



私、初めてやった時思っ  
きり発狂しました。

## STAGE 6-2

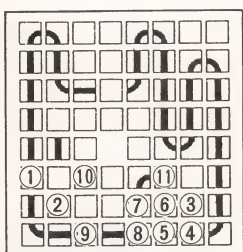
①を小さい四角のルートへ、  
②を円のルートへ移動させる。  
大きい四角は本線。



1周したボン。

## STAGE 6-3

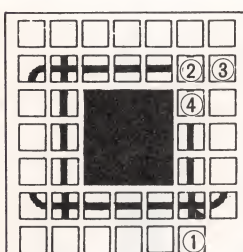
中央下部が難しいのでそ  
だけ解説しよう。①に自機が  
ある時に②〜④までカール  
を持っていき、移動させる。  
⑤に自機が乗ったら移動させ  
⑥も移動させ、①に自機が乗  
たら移動してクリア。



来ちよる来ちよるえれえ面  
困らせい。

## STAGE 7-2

①〜③と移動させ、④にあ



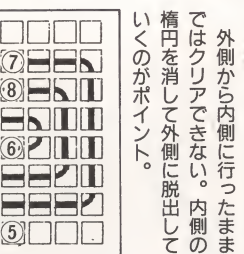
この面も慣れないとエー。  
(編集部)

ったレールに自機が乗ったら  
②・④と素早く動かす。他も  
同様にするのだが、2回目  
は空白の位置がずれているので  
注意。

①に自機が乗ったら下に移  
動させ、②の位置(③のレ  
ール)に自機が乗ったら④を移  
動させる。あらかじめ⑤を移  
動させておき、⑥に自機が乗  
たら⑦を動かして②のレ  
ールと連結させる。②の位置(③  
のレール)に自機が乗ったら  
⑤を動かしてクリアになる。

## STAGE 7-3

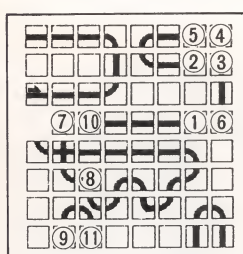
外側から内側に行ったまま  
ではクリアできない。内側の  
楕円を消して外側に脱出して  
いくのがポイント。



パターン悪し(ハイオ談)

## STAGE 7-4

①〜⑤・①まで動かし、⑥  
のレールに自機が乗ったら左  
に動かし、⑦にあったレール  
に自機が乗ったら⑦の位置を  
動かし、⑧の位置に自機が乗  
っているうちに⑨を動かす。

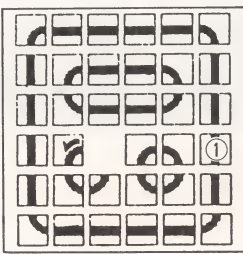


亜光速で手を動かせ。

⑨のレールに乗っているうち  
に⑦を動かし、⑩を動かして  
から⑪に乗っているうちに⑪  
を動かせばクリア。  
右上の部分の動かし方がポ  
イント。

## STAGE 7-5

①を左に動かして①のレ  
ールに乗ったら元に戻す。上部  
の楕円は基本通りにやればO  
K。



さかさまから見てください。  
そう。キューブリックです。

## STAGE 8-1

①に自機が乗ったら右へ動  
かして元に戻す。そして②〜⑤  
と動かし、⑥のレールに乗  
たら④・⑤と動かし、③にあ  
ったレールに乗ったら動かす。  
⑥・⑦と動かしておいて、⑧  
に自機が乗ったら動かし、通  
り過ぎたら⑦・⑧と動かし、  
元に戻す。⑨を動かしておい  
て⑩に自機が乗ったら動かす。  
☆は一回失敗して取ったほ  
うがいい。



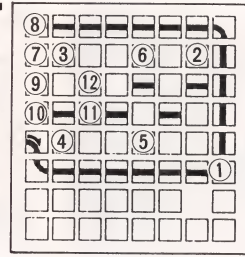
強引に星を取ろう、星も君  
を待っているはずだ。

## STAGE 8-4

①に自機が乗ったら②〜⑦  
まで動かし、⑧に乗ったら動

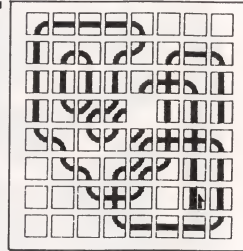


かし、⑨を通りすぎたら⑩・⑪と動かし、⑫に乗ったら動かしてクリア。  
 ステップボナナスなんかいいじゃないという人は、めっちゃくちゃに動かして、きれいに並べよう。



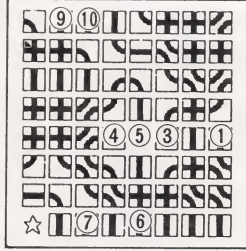
この面も分らないとつれえムスいよ(回る回る)。

**STAGE 8-5**  
 円が2つあるので①・②のポイントで切り変えよう。



フツフツ。フツフツ。ファイ。ファイ。

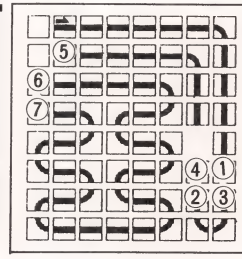
**STAGE 9-1**  
 ①・②と動かし、③にあったレールに自機が乗ったら①を動かす。③に乗ったら③を動かし、④のレールに乗った



まっ、発狂、破光。

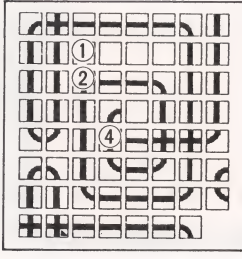
ら元に戻す。自機が⑤に来るまでに⑥・⑦と動かす。あとは、⑧・⑨の間にレールに自機が乗っているうちに⑩のレールを⑨に連結すればよい。  
 前半に狂いが生ずると、大きなロスタイムとなるので注意。

**STAGE 9-3**  
 ①と②・③・④を連結させるようにして右下の円を消し、⑤と⑥を連結させるように⑦を動かせばクリア。



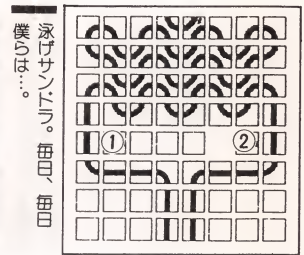
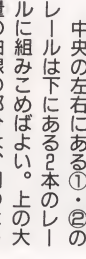
もっといやり方あるよーん。(ハイオ)

**STAGE 9-4**  
 ①・②と③・④は7・2面の応用。スタート時に下の1列を移動させる点さえ覚えておけば、つらい面ではない。



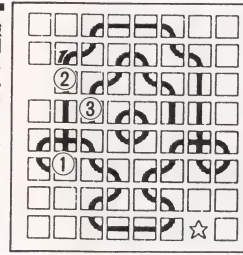
ザ・楽勝ハシヤル。お宮さん18禁よ。

**STAGE 10-1**  
 中央の左右にある①・②のレールは下にある2本のレールに組みこめばよい。上の大量の曲線の部分は、円のようにつながっているので途中で消してやればよい。



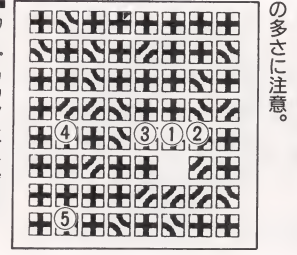
泳げサマ。J.L.T.。毎田、毎田。僕の五...

**STAGE 10-2**  
 ①のレールに自機が乗ったら②と③を連結させるために①と②の間にレールを下に後退させる。2・5面ですたテクニクの応用だ。



強引に見ると、女の人に見えるね。(見えねーって)

**STAGE 10-4**  
 ①を動かしておいて②に自機が乗ったら左に動かす。③を通り過ぎたら④・⑤を動かす。あとは各自で考えてみよう。この最初の手順がわかりにくいのだ。フープカウントの多さに注意。



フープカウント対、テカメロン。

# 聞こえるか!ゲームの叫びが... キミの部屋に喝!

ナムコ	アルカノイド	¥ 6,000	カプコン	怒	¥20,000
バックマン ¥ 5,000	奇々怪界 ¥ 7,000		1942 ¥13,000	タンク ¥ 8,000	
ディグダグ ¥ 6,000	スラップファイト ¥14,000		魔界村 ¥10,000	ジャンピングクロス ¥ 6,000	
ギャラクシアン ¥ 6,000	黄金の城 ¥10,000		ソソソ ¥ 6,000	ジャレコ	
ボスコニアン ¥13,000	究極タイガー ¥ 7,000		戦場の狼 ¥ 8,000	エクセリオン ¥10,000	
バックランド ¥25,000	コナミ		エグゼドエグゼス ¥ 9,000	シティコネクション ¥ 8,000	
メトロクロス ¥12,000	ハイパーオリンピック ¥ 5,000		ひげ丸 ¥ 6,000	その他	
ギャラガ ¥ 5,000	ハスラー ¥ 4,000		バルガス ¥12,000	ジェミニウィング ¥23,000	
ゼビウス ¥ 6,000	スクランブル ¥ 7,000		データイースト		Mr. DO ¥ 5,000
ラリーX ¥15,000	ファイナライザー ¥ 8,000		ビッグプロレス ¥ 5,000	C・ベースボール ¥ 5,000	
源平討魔伝 ¥30,000	グリーンベレー ¥15,000		空手道 ¥ 6,000	くにお君 ¥ 6,000	
ギャプラス ¥12,000	とおる君 ¥ 5,000		プロテニス ¥ 5,000	忍者くん ¥ 5,000	
マッピー ¥ 6,000	イーアールカンフー ¥ 7,000		バーニング・ラバー ¥ 6,000	忍者くん② ¥ 8,000	
セガ		イーアールカンフー ¥ 7,000	日物		アルゴスの戦士 ¥16,000
ジャング・バグ ¥ 7,000	グラディウス(電源付) ¥25,000		アマテラス ¥10,000	レディ・バグ ¥ 6,000	
ベンゴ ¥ 6,000	サーカスチャーリー ¥ 6,000		テラクレスタ ¥12,000	パニック ¥ 9,000	
ワンダーボーイ ¥ 8,000	少林寺 ¥ 6,000		SNK		ドンキーコング ¥10,000
アッポー ¥ 7,000	ジャングラー ¥10,000		ASO ¥12,000	リバーパトロール ¥10,000	
フリッキー ¥ 9,000	アイレム		アテナ ¥ 8,000	ノーティボーイ ¥ 5,000	
タイトー		スパルタンX ¥10,000		クラッシュローラー ¥ 4,000	
インベーダー ¥17,000	ロードランナー ¥ 8,000			すもろ ¥ 4,000	
	ジッピーレース ¥10,000			平安京エイリアン ¥17,000	

当社から、キョーワのコントロールBOXをお買い上げいただいた方には、基板の割引を致します。

詳しくは電話でお問い合わせ下さい。

株式会社 **トライ**

千葉県松戸市新松戸南1丁目 365 荒川グリーンビル205

TEL 0473-48-3880代  
 FAX 0473-48-3885



# 後半20面一気攻略

# ドンドコドン

©TAITO

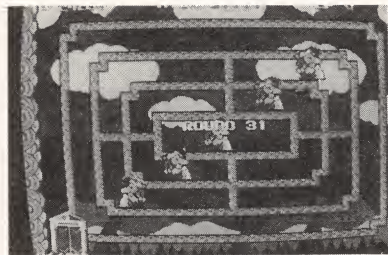
トリッキー鳥木

裏面の合言葉は

ハ・ス・タ・ク  
タ・ハ・ス・ク

後半20面は面の形がいやらしいのが多く、慣れがものをいいます。  
また前半のミスをいかに少

なくし、残機を貯められるかがポイントです。  
がんばってクリアを目標してください。



## ROUND 31

キングが5匹います。キングの出すトランプ兵を利用してキングを早めに倒しましょう。

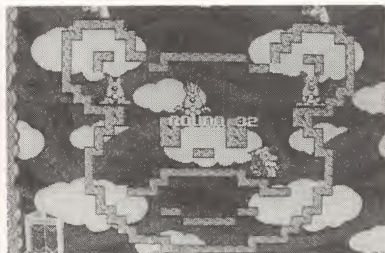
またこの面はPが出るのでお忘れなく。

## ROUND 32

キングが3匹、ラビットが3匹います。左下で待つおいて、上から降ってくる兵隊を利用して下の敵を倒して下さい。上の王様2匹は下からハンマーを当てるようにしましょう。

また、地形の左耳の下に鍵

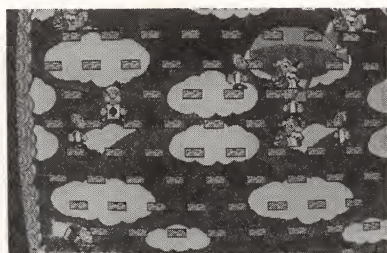
があります。取ればワープの扉が出現します。



## ROUND 33

キングが4匹います。この面は地形がいやらしく、惑わされることもあるので気をつけましょう。

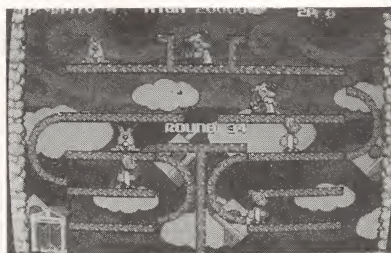
キングは落ちてくる兵隊をぶつけて倒すようにしよう。



## ROUND 34

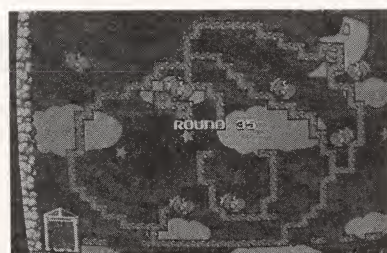
この面は、敵を投げると地形に沿って飛んでいくので、それをつまぐ利用しましょう。左下から敵を投げていると下段の敵は全滅できるでしょう。

最上段のキングは下からハンマーを当てるようにしよう。



## ROUND 35

ミニマムが7匹出現します。この敵は、叩くと2回に分けて分裂します。最初見た時はびっくり。小さくなる動きが素早くなるので注意しよう。この面は、最下段のくぼみにミニマムを誘導して壁の横からハンマーでたたこう。



## ROUND 36

どこかで見えたことがあるような、ないような面。

スタートと同時にキングが7匹降ってきます。左端のキングから処理して下さい。たまたまトランプ兵を出現させるので注意。

右下に鍵があります。取る

とボーンステージの扉が右上に出現します。



## ROUND 37

ピエロン5匹、ラビット2匹、キングが2匹出現します。この面はまん中の風車がくせ物。回転によって敵を舞い上げたり、はね飛ばしたりするので、油断すると連続ミスをおくこととなります。風車の回転によって、敵がどう動くかを判断して下さい。

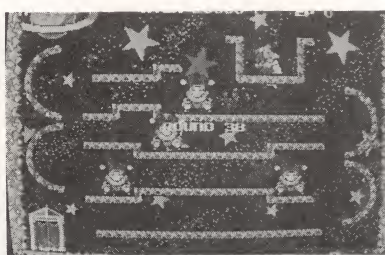
また、ピエロンは時々3つに分身するので早めに倒しましょう。



## ROUND 38

ピエロン4匹とキングが1匹います。この面も地形を利

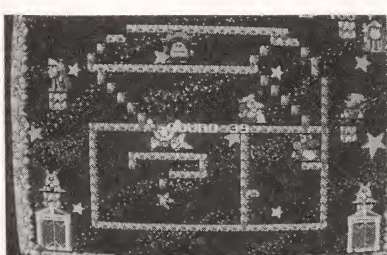
用することで楽になります。左下から敵を投げているとピエロンは全滅できます。最上段のキングは、わいてくるトランプ兵を使って壁越しに当てるようにしよう。



## ROUND 39

いろいろな敵がいる面。地形が宝物の形をしています。始めにラビット2匹とピエロン2匹を倒して、キングを倒しましょう。2匹いるピエロンの内、左側のピエロンは動き回るので注意しよう。

右側のピエロンとヒルダは動き回ることはありません。ヒルダは魔法の届かない位置からジャンプして、敵をぶつけて倒すようにしよう。





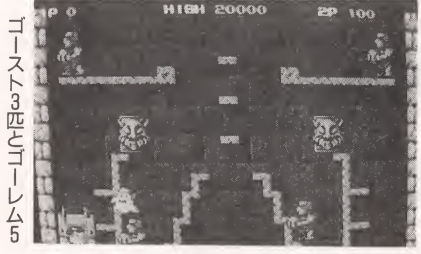
# ROUND 40

ボスのハンテリオンは、棒を回転させて動き回ります。更に、こちらの攻撃を棒で防いだりします。ここで出現する敵はラビットO根ですが、彼は出てくる時、風船に化けているのでタイミングがなかなか合わないかもしれません。風船は触れても大丈夫。

ボスのシルクハットの部分は棒で防がれないので、そこを狙うといいでしょう。全画面中、最も強いと思われるボス。



# ROUND 41



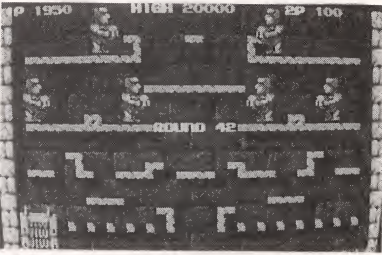
匹が出ます。左下のゴーレムは、上の石象を下に落として倒すことができます。右下のゴーレムは壁越しにハンマーでたたいて倒しましょう。

ゴーレムの性質は、自分と横座標が合うと進行方向に岩を投げてきます。上の2匹のゴーレムは、そのことを利用して倒しましょう。

# ROUND 42

この面は鉄球が出現し、振り子の様に動いて邪魔してきます。

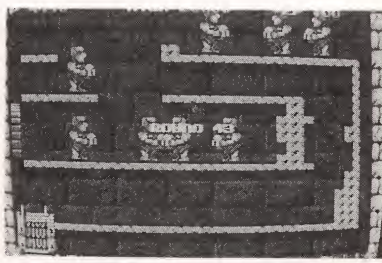
スタートしたら、すぐに中央1段目の場所へ行って下さい。その場所でゴーレム4匹を倒すことができます。残りの2匹は壁越しにハンマーを当てましょう。



# ROUND 43

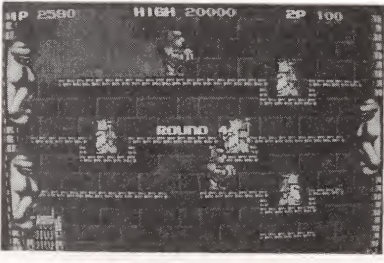
ウオームが出現します。座標を合わせると、舌をのばしてくるので注意しましょう。下の5匹のゴーレムは、そのことを利用して食べてもらいましょう。上の3匹のゴーレムは下からハンマーで。また右下にもワープの鍵が

あるので利用するのも良いでしょう。



# ROUND 44

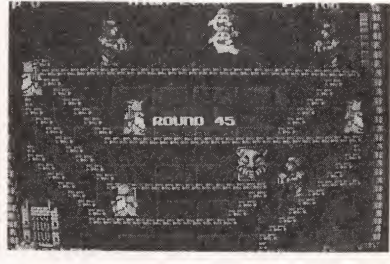
壁に付いている右像の目からレーザーが一定の周期で飛んできます。くほみにいると大丈夫なので、来ると思ったらくほみで待機して下さい。また、中央にデスハンマーが出るので、取ることにします。



# ROUND 45

最上段にウオームが出現します。ピシヨップは横から近づくと魔法がこわいので、下からハンマーで攻撃しましょう。中央に出るフライングハン

マーを取ると安全。



# ROUND 46

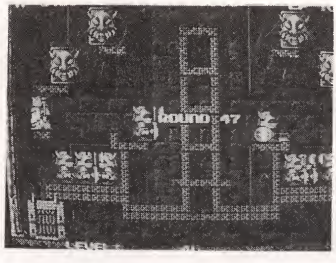
敵の倒す順序を考えないとダメな面。最初に右のピシヨップを倒し、さらに上の3匹のピシヨップを倒したら、右のカオスを下からハンマーで攻撃。右下の2匹のカオスも段差の上から攻撃して下さい。カオスは真横から攻撃すると防がれてしまいます。このことは覚えておいて下さい。



# ROUND 47

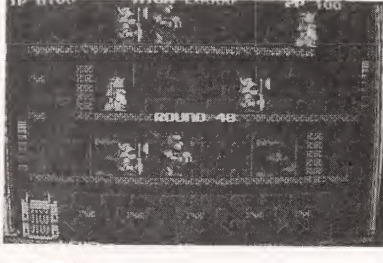
中央から登り、左右にいるどちらかのカオスを気絶させ、上から落下して投げましょう。横のピシヨップとカオスは、ピシヨップの魔法をハンマー

でたたいて下に落とし、カオスを気絶させて下さい。反対側もまるつきり同じです。また左側中段にボーンラスの鍵があります。



# ROUND 48

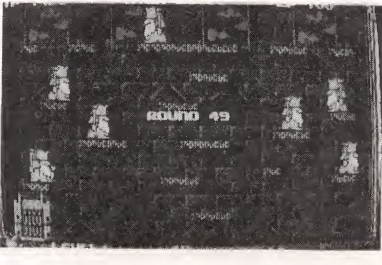
ウオームが2匹出現します。下のゴーレムとカオスは下から攻撃して倒しましょう。最上段と中央の敵はウオームの頭に乗り下からハンマーを当てましょう。ウオームの体は触っても大丈夫



# ROUND 49

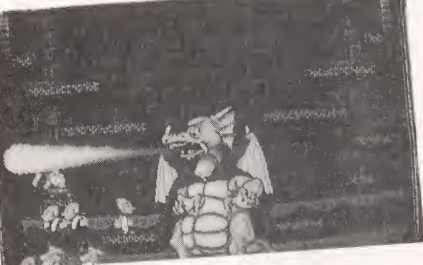
ピシヨップが7匹います。まず中央の下から3段目まで行き、右と左のタイミングを見て上へ登り、最上段のピシヨップを倒して下さい。左のピシヨップは魔法を下に落と

して気絶させ、それを左上のピシヨップへあてましょう。残りの1匹は下へ落ちながらハンマーを当て、速攻で行けば間に合います。右側のピシヨップも同じようにして下さい。



# ROUND 50

最後のボスが登場します。まともには戦うと強いですが、下から1段目の足場へいると安全地帯です。あとはキングの出すトランプ兵を当てて下さい。こいつを倒すとエンディングになり、表は終わりです。このゲーム、実はもう一つのゲームがあります。表のゲーム中で、あることをするとパスワード入力モードにすることができます。



これが最終50面のボスなのだ。



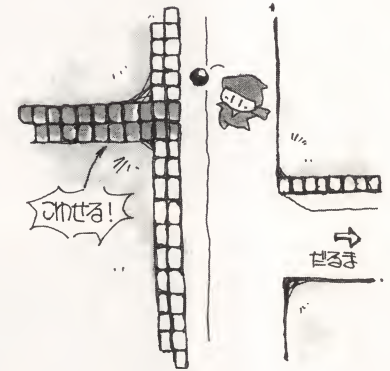
# なんですがー

お相手: Joel山田



アンケート英書を読んでいる気がするんだけど、これにイラストがちよっとも描いてあると、えらく目立つのね。まあ、プレゼントの抽選には影響無いみたいだけど。えーと、板橋区の小原賢二郎君。ゲームストに質問コーナーなんてのを作ったらどうですか、って?、あのねー、困っちゃうなー!。次に、福島県の義経君。自分の基板で、画面上の物が横にずれてしまうとのことだけど、それはおそらくモニターの水平周期のずれによるものだと思うよ。それと、福岡県の瀬口暢之君。ワルキューレ(この)?太郎では「悪きゅーれ」となった)って、パンティーをはいっているのでしょうか? この時代の女性はまだ... えへへ。むーん、どうなんでしょうねえー。ぜひとも、女性に答えていただきたいものである。それにしても、「パンティー」はないだろー。せめて、「ばんつ」、とかねえー!。あーあ、またこんな感じの色物ネタ、載せちゃったよ。

いかんいかん、さつさとまいりましょう。★忍者君阿修羅の章の30面のボスが何処にいるのか、わかりません。どうか、教えて! 秋田県 安達広敏さん  
忍者君阿修羅の章の攻略は昭和62年8月号で、ぜんじ師匠直々に7ページにわたってやっております。図を見てください。スタートしてからずんずんと上に行くところ、矢印の所を、壊すのだ。私はファイアーを勧める。と言うのも、普通に登って行きながら壊せるからである。★①コナミ・ベストシューティングで、サラマンダについてなんですけど、3面のボスのドラゴンでの打ち返し弾で死ななかつたようですが、なぜなのでしょう? @グラ2のビデオで、6面でききなり壁を通りぬけるところがありましたか、あれは本当に死なないのですか? PS. 2本ともすぐこけたな



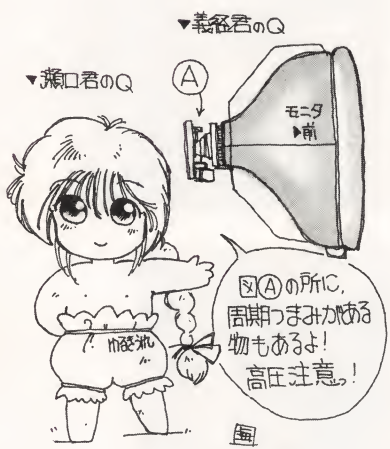
あー。秋田県 WINさん

岡山県 CNEBさん

①の答え: サラマンダの特色の1つとして、自機の進行方向変更中は当たり判定が無い事が挙げられるだろう。具体的には、ステージクリアとステージスタートの間は、無敵であるということなのである。②の答え: 死にません。フォースフィールドは、自機の周囲に結界を張ることによって、背景からの影響を無にしてみよう。このように考えられると思うんだ。よって、フォースフィールドを装備している間は、自機の周囲に何かあるうとも関係無いのだ。だから、1面の人工太陽だっけすり抜けられるのだよ。ただ、注意してほしいのは、氷は背景じゃないって事。★最後の忍道の4面のボスがどうしても倒せません。どうか、宜しくお願致します。それと、できれば5面のマップも教えてください。せめて、6面までは進みたいので

はいはい、忍道ですね。4面の親父ですね。詳しくは、'88の11月号と12月号ですね。で、具体的な説明をしましょう。彼の性格は、理解しているかな? そう、呪縛石のアルゴリズムだ。彼は、動いた瞬間の月影の位置に移動してくるのだ。よく考えてくれた

まへ(古語)。わかっただけかな? ヒントはロングジャンプだ。ええーい、言っちゃおう。だいたい中央の位置でロングジャンプをするのだ。その際、横の移動をあんまりしないのがポイント。まっ、後は慣れですな。参考までに、このエリアは復活の方が圧倒的に難しいんだぜ。それと、5面についてですが、はつきりとは述べずらい。本当に、人それぞれの登り方があるのだ。みんな、それなりに苦労しているのだよ。★ワルキューレのグラフィックデザイナー(キャラクターデザインかな?)のかたの、作品集とかはないのですか? 神奈川県 CPU司さん  
富士宏さんです。で、作品集ですが2つあるようです。(季刊の頃のNG)に連載されていたのが1つ。もう1つは単行本で、「午後の国」というタイトルです。どっちも午後の国という名前がついているのに注意してね。





**新登場**

# ど迫力のステレオ効果!! リアルパワーサウンドシステム

RPS-8(別売) ¥8,000

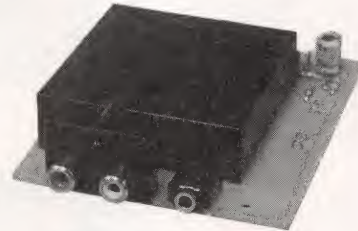
連射機能  
内蔵

パワーアンプ付基板をお手持ちのステレオに接続するだけでステレオ立体サウンドが! 一度聞いてみればその違いがわかります。  
現在おもちの筐体にも使えます。



標準タイプ  
SVG-8 ¥34,800

RGB専用タイプ  
¥29,800



RPS-8(別売) ¥8,000



ジョイスティックシステムPMF-8  
メガドライブ用 ¥3,500

- 当社独自の開発により画面がキメこまやかな色彩である。
- 新機種はさらに鮮明。
- カラー調整がかんたんにできる。
- 連射のスピードが調整できる。
- 連射はすべてのボタン(6個)でできる。
- テレビのビデオ端子に接続するだけです
- 配線はSAM規格
- RGB21ピン対応
- トリガーボタンは30ミリの大型タイプです。
- ヘッドホン端子付き
- マージャンや特殊パネルにも対応できる。

**絶賛発売中!!**

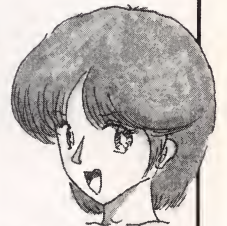
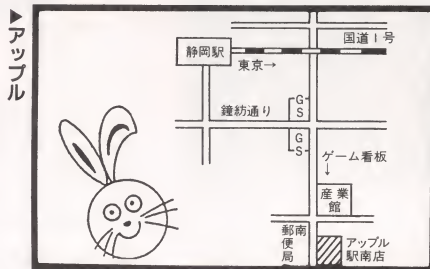
ジョイスティックシステムPMF-8  
SVG-8を使ってメガドライブ、PCエンジン、マークIII、Fコン、パソコンのジョイスティックとして使用できます。

- PCエンジン用 } ¥3,500
- メガドライブ用 }
- Fコン用 }
- パソコン用 } ¥2,500
- マークIII用 }

中古基板もあつかってます。ご希望の方には詳しい資料を送りますので、62円切手3枚同封の上、お申し込み下さい。

●SVG-8は、ソフトランド秀和・アップルでもとりあつてます。

**新発売!**  
●SVG-8専用  
マージャンパネル  
9800円



**お申込方法**

- 八ガキに住所・氏名・電話番号・年齢・希望の商品名をハッキリ書いて送って下さい。
- お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
- 代金は商品と引き換えて、お支払下さい。
- 商品到着後、1週間以内なら返品自由。尚その場合は、配送料はお客様負担です。
- 3ヶ月間保証書付です。
- アフターサービスは完全ですので安心して下さい。

**●ハッピー商会大阪ショールーム**



営業時間 AM10:00~PM5:00  
●どんどんお電話くださ〜い。

# ハッピー商会

シシガクチ GM係  
〒662兵庫県西宮市獅子ケ口町13-2  
PHONE・FAX 0798(71)2910  
大阪ショールーム 〒537 大阪市東成区中道3丁目3-11  
TEL 06(981)3660  
FAX 06(981)0226



ビデオゲーム  
コントロールボックスの決定版

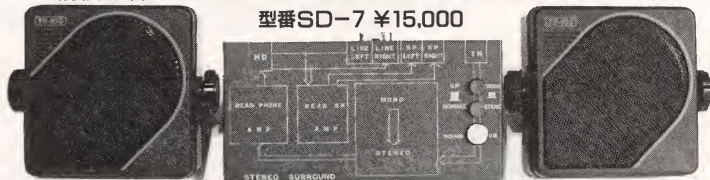
新 開 発 I C モ ジ ュ ー ル で

# クッキリと鮮やかな色彩

## 超ド級！立体空間ウルトラサラウンド！！

前後左右4つのスピーカーであなたの部屋はコンサートホール

型番SD-7 ¥15,000



●リアアンプ内蔵。スピーカー2個付。●音量VR、ステレオヘッドホン端子付。●お手持ちのステレオやAVテレビに接続すると4WAYのサラウンドになります。●SAM規格のソケットに差すだけでOK。●特注品でタイマー式用もあります。

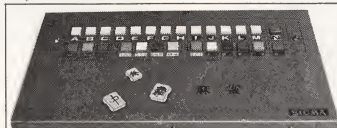
## RGB専用ビデオゲームシステム

※ご注文の時アナログ21ピン用と指定して下さい。

型番RGB-7 ¥17,000

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●

ハッピー商会 0798(71)2910/宇宙堂 052(916)1407  
株玉屋 03(323)5524/パワードサービス 092(572)4110  
ゲームプラザ・ファンタジー 0284(62)6926



## 大型マージャン用パネル

ARV-7、RGB-7に差し込むだけでOK(接続コード付)

型番MST-7 ¥9,800(350×200mm)

赤調整VR 緑調整VR  
色調整VR 青調整VR



超小型(120×190×100mm)  
型番ARV-7 ¥20,000

(テレビ接続用コード&G-7接続用コード付)

●別売GRB21ピンコードでRGB用TVもOK。

(注意)ARV-7だけでは使用できません。別にG 7 TURBO、ゲーム基板、ゲーム基板とARV-7をつなぐハーネス(ARV-7のソケットの配線はSAM規格)が必要です。

# 究極のPRO-STICK!! G-7 TURBO

メガドライブ・PCエンジン・マークIII・Fコン・パソコン・ビデオゲーム対応

35φのデカボール  
連射スピードVR  
α連射 ON/OFF  
β連射 ON/OFF  
連射固定 ON/OFF  
トリガーα、γの反転

PCエンジン—セレクト  
F・コン—セレクト  
ビデオゲーム—コイン

PCエンジン—RUN  
F・コン—スタート  
ビデオゲーム—スタート  
サイズ(190×300mm)

型番G-7 TURBO ¥9,500  
(注)本体だけでは使用できません。別売コードが必要です。

## 別売コード



- \*メガドライブ用コード(型番コードMD) ¥3,000
- \*PCエンジン用コード(型番コードPC) ¥2,000
- \*マスターシステム
- \*マークIII用コード(型番コードMM) ¥2,000
- \*パソコン用コード(型番コードPP) ¥1,500
- \*F・コン用コード(型番コードFF) ¥1,600

## お申込方法

- \*商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いてハガキでお申込ください。
- \*送料は全国一律600円。
- \*お急ぎの方は電話でお申込ください。
- \*代金は商品と引き換えにお支払いください。
- \*お電話のない方は商品金額を現金書留でお送りください。
- \*商品到着後1週間以内なら返品自由。なおその場合配送料はお客様負担。
- \*アフターサービスは完全です。安心してご利用できます(3ヶ月間保証書付)。

〒673-05  
兵庫県三木市志染町広野5丁目293

シグマ電子  
TEL. 07948(4)0476

## G-7 TURBOの特徴

- \*別売りのコードを差し変えるだけでPCエンジン・マークIII & マスターシステム・パソコン・Fコン・ビデオゲームと殆どどのコンピューターに使用できます。
- \*全て業務用パーツを使用していますので操作性・耐久性ともバツグンです。
- \*連射スピードを連続的に変える事ができます。又トリガーα、γの反転回路付。
- \*連射のON/OFF & トリガーSWを押さなくても連射するロック回路付。
- \*金属ケースならではの重量感と安定感があります。

## ★ARV-7の特徴

- ・ARV-7をテレビのオーディオビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
- ・当社新開発回路によりビデオ出力はとおもえない鮮やかでクリアな色ができます。
- ・色調整はカラーVRだけで簡単にあります(こだわる方にR、G、Bの調整が有ります)。
- ・テレビのスピーカーから音が出ますので音の大きさをテレビのVRで簡単に変わります。
- ・ウォークマンのヘッドホン(付属ではありませんユーザーで準備)が使える出力があります。
- ・RGBコード(別売 ¥3500)を使用すれば、RGBテレビにも接続できます。
- ・別売りのG-7 TURBOと接続しますので連射は勿論、連射固定も出来ます。

NEW メガドライブ用 ¥4,000  
RGB21ピンコード



# ゲーム不行だ



## そんな訳がない！ あまりに短絡的な...

「戦争はゲームで」  
興奮、やるかやられるか

平成になって始めての八月十五日。若者たちにとって戦争はますます遠い存在になりつつある。道内都市のゲームセンターでは、若者たちがスリルを求めて戦争ゲームに群がり、ハイテクを応用した本物そっくりの画面で「大量殺りく」を楽しんでいた。

札幌市中央区のあるゲームセンター。十数台のゲーム機に無言で向き合う若者たちの姿があった。同市内の高校三年生（十七）のお気に入りには空中物ゲーム。米海軍のジェット戦闘機をまた座席に座り、ひたすら敵機と撃ち合う。「何がいつて？やるか、や

### 戦中派は批判

こうしたゲーム機に戦争経験のある若い世代は不快感を隠さない。衛生兵として中国での戦いに従軍した札幌市豊

られるか、のスリルかな」。学校で面白くないことがあると来る。敵機にきらいな先生が乗ってるつもりで撃つとスカッとする」という。そばでは休暇で千歳から来た陸上自衛官（二二）が黙々と市街戦ゲームに熱中していた。迷彩服の兵士たちがリアルな動きで襲ってくる。自衛官はほとんど無表情のまま、一人ひとり機関銃で射殺していく。画面には死体の山がで

きる。「さすがプロ」と言った。怒った。「あくまでゲームだ」。

平区の無職安孫子登さん（六六）は「本当の戦争は比較にならないほどむごたらしいものだ。ゲームとはいえ、こうした光景は許されないような気がする」という。

鈴木延夫・北大文学部助教授（社会生観学）は「戦争ゲームに熱中している若者たちを見ると、劣等感のはげ口とより強い刺激を求めているようだ。自分は痛い思いをせず、相手だけが傷つく。他人の痛みを感じる事ができず、現実と非現実の境界があいまいになってしまふ」と指摘する。

児童文学者の加藤多一さん『雅内北星短大教授』は「戦争ゲームがはやるのは、人間に闘争本能があるからだ、という見方があるようだが、私は違うと思う。後天的に学習

されるのだ。戦前のように学校でおおびらに教える代わりに、遊びを通じて体験させ、戦争を平気で受け入れる若者を育てているのではないかとマユをひそめる。

☆これは今年の8月15日（終戦記念日）付の北海道新聞に掲載されていた記事です。

僕たちプレイヤーがなぜゲームをするのかというと、敵を倒す快感とかストレス解消のためというのがありますが、本質はゲームデザイナーの仕掛けた「罠」、敵の動きや制限時間などの幾多の妨害に挑戦する、いわば知恵くらべのような楽しさの為だと思います。それに、プレイヤーはゲームはゲームと完全にわかってますから、誰も「戦争を喜んで受け入れる」ようにはなりませんよ。

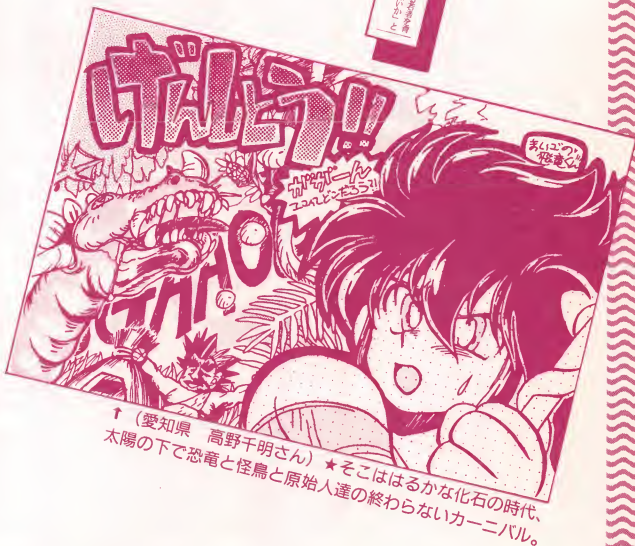
この記事を新聞に掲載したような人々は、恐らくビデオゲームというものを知らない、プレイをしてもいない人々で

しょう。僕に言わせてもらえば、そんな人たちにゲームを批判してもらいたくない！読む人は、「北大助教授」とかの肩書きのために、こういった意見をまにうけてしまおうというし。そんな意見が堂々と新聞に掲載されている事がどうにもたまらず、お手紙しました。

（北海道 XAO山田君㊦）

★最近「現実と非現実の境界のつかない若者」の問題がよく話題にのぼります。（ちなみにNHKの「おはようジャーナル」からも「ゲームに興じる若者たち」という事で取材が来て、バビコとハイオとせんじさんがしばしば朝のお茶の間をおさわがせしました。偶然見た人もいるかもしれませんがね。）

趣味の影響とかいうよりも、本人の精神的成長が問題になるべきだと思いますけどね。この機会に、この問題を親子同士で話し合ってみるのはいかがいかもしれません。



↑（愛知県 高野千明さん）★そこははるかな化石の時代、太陽の下で恐竜と怪鳥と原始人達の終わらないカーニバル。



# ゲームはバクハツだ!!

GAME LIFE

昔のNGを読み返してたら大船キャロットの紹介があった。彼らはあの有名なECMのメンバー…皆も『ZENJI』とか『APAPA』とかいうスコアネームを見た事あるんじゃない? コワイな〜とありました。そうだったんですか、3年も前からずっと人におそれられるような事をしてた悪人だったんですね。何て奴らだ!

★ひーイ、こりやまいった。(京都府・波利輪田孤君)

## カップルなんて大っ嫌いだあ——っ!!!

☆皆さん、私は今声を大にして言いたい!彼女(または彼)を連れてゲーセンへ来るのはやめましょうっ!!

何故か?それは僕が体験した事実に基づいてお話ししましょう。

①うるさいから(実もフタもねーなあ)

うるさいんですよ。どなるんだ、こーい人達は。狭いゲーセンのなかでどなる声が響くと、あつというまにビツクパイパーが全滅しちゃうんだな、これが。

●今までのカップル

26組中24組

●なんらかの被害を周囲に及ぼしたカップル

24組中17組

②体当たり攻撃を仕掛けてく

るから

人がプラスチックで一生懸命ジターにならないようにしてるのに、体当たりでジターにしてくれちゃうんだ、カップルさんは。男の人がいるから文句も言えないしね。

●今までの体当たりしてきたカップル

26組中20組

●なんらかの被害を及ぼしたカップル

20組中19組

③おどしをかけるよーにらむから

人が一生懸命に

ゴールデンアツク

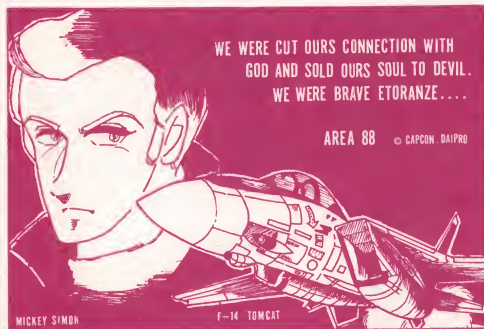
スのねーちゃん操ってるのに、後ろから「早く終われ」ってならむんだ。そーいうことされると困まれちゃうんだよね、ドラゴンに。

●今までのにらんできたカップル

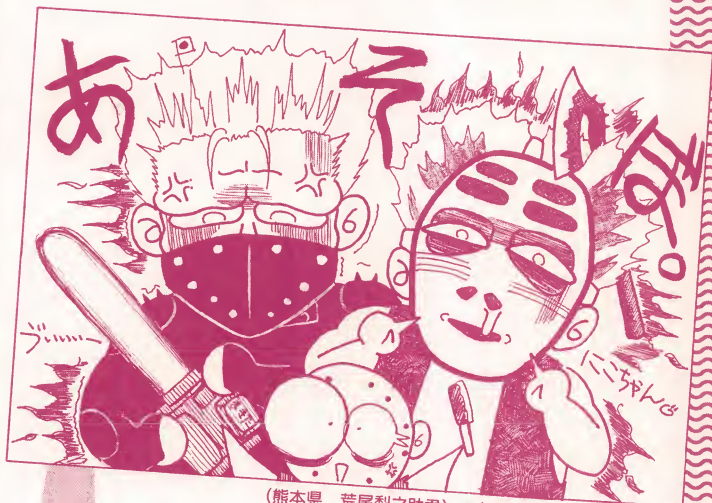
26組中25組

●なんらかの被害を及ぼしたカップル

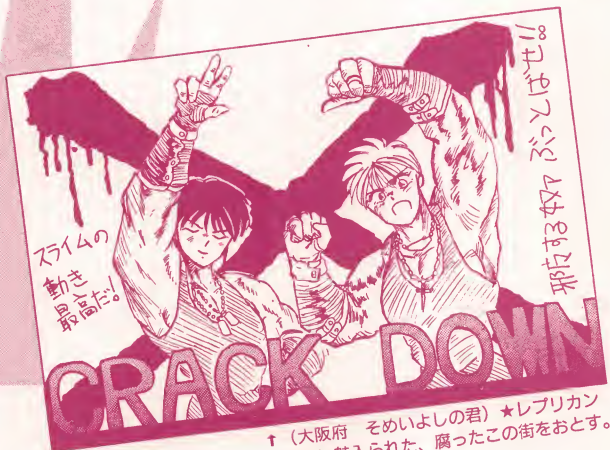
25組中7組



↑(福岡県 機忍・桔梗屋君)★その日俺達は神を裏切り、魂を悪魔に売った。



(熊本県 荒尾梨之助君)★あぶない目をしてる…。



↑(大阪府 そめいよしの君)★レプリカントどもに魅入られた、腐ったこの街をおとす。

## 炎の復讐者再び!!

と、僕は多大な被害を被ってるわけで…どうせ僕のひとりよがりでしょうが、やっぱりカップルなんてどわいきらだあー!!

PS・皆さんの反感を買う事はわかっています。うんこ!!

(神奈川県 サブリット君)

☆私のことを覚えていらつしやいますか?7月号アイランドで誌上報復宣言をさせていだいた者です。

あれからますますテトリスをやりこむようになり、7月30日にはようやくラインは、スコアは百万近くまでいき、「これで彼女達に勝てる!」という自信を持って、8月5日に再び徳島に帰りました。ところが、滞在期間の3日

の間、例のゲーセンおよび他のゲーセンに彼女達の姿を探しましたが、どこにも見当たらないのです。5日に予定を延ばして待ち続けたが、現れませんでした。

見知らぬ女の子に「テトリスのうまい子知らない?」と聞きまくりましたが、皆私を「なんだこいつ!」といわんばかりの目で見るのでした。(あつたり前じゃーん!!)(\*)

私のブレイを徳島人達に見せてギャラリーを集めたところでもなしだけの様な気がしました。なぜ、彼女達は現れないんだ!私は考えました。その理由に、まず、徳島にはゲーメストを売っている本屋が1つしかない!さらに、ゲーセンというよりゲーム自体置いてあるところが4カ所しかない!つまり、前の報復宣言が彼女達に知られていないのではないかと…。

最後にもう一度!徳島県鳴門市のジャスコだ!そこに行ったテトリスの2人組の女子高校生、今度は正月にもう一度来る!そのときに再び現れて勝負しろ!それまでせいぜいテトリスの腕をみがいて待っている、はっはっは…。

(大阪府 阿部陽太郎君)

★うー一体何なんだこの執念は!俺だごじやないぞ、このシツコサは…。でも面白いからもっとやってほしいね!。



# あなたの 天地を喰らう度 チエツ〜〜〜クウ!!

(タカさんチエツクの言い方)

- 1 力を入れる時は「ぬぬぬぬぬ〜!」と言う。
- 2 自己紹介で「私こそは〇〇〇〇なり〜!」と叫んでひんしゅくをかった。
- 3 仮面ノリダーの色爆弾を見て「ノリダーも策略が使えるのか…」とつぶやいた事がある。
- 4 そうじの時間に「うりゃーりゃりゃりゃりゃ〜」とホウキをふり回して先生に叱られた。
- 5 果汁グミのオレンジ味を食べて「もうすぐレベル上がるぞ!」とほざいた事がある。
- 6 ケンカに勝つと、必ず「貴様はオレに指1本ふれることもできません」と言う。
- 7 逆に負けると「まだ負けたわけではない」とか「ちっ!ちよつとした不覚」とか言ったりする。
- 8 暴走族を見て「あ、黄巾賊だ」と言った事がある。
- 9 感電しながら「ぬ、ぬおーなんだこのわきあがる力は!」とか思ったりした。
- 10 腹の立つ先生をやっつけて「敵将〇〇うちとったり〜!」と叫んだ(コワイ!!)

## さあ、君のレベルは?

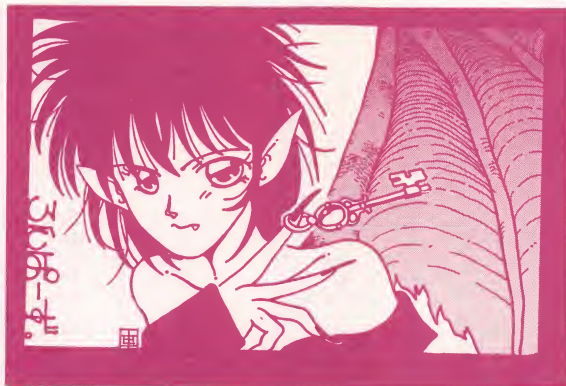
あてはまる項目が…

- 0の人…えらい!まじめだ。中国で生きていけないぞ。
- 1〜3の人…単なる調子り。修業が足りない!
- 4〜7の人…あぶない人だ。馬を飼ってるんじゃないの?
- 8〜9の人…健康のため、天地の喰らいすぎに注意しましょう。
- 10の人…「天地を喰らう2」製作快調!!  
(大阪府 SPECIAL TURBO-君)

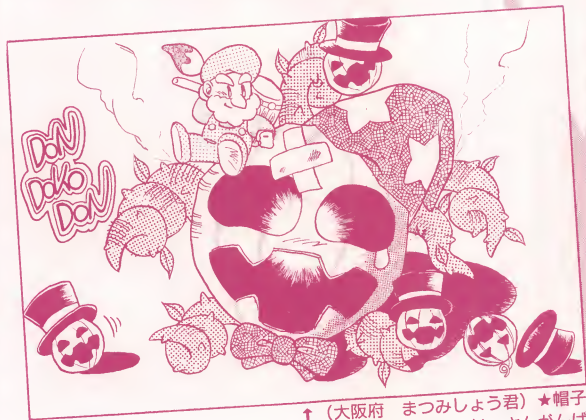
★口ぐせってこわい。ワープロの変換キーを押すたびに「でりゃ!」「でりゃ!!」と叫ぶ私。



↑(大牟田市 FEY「だって好きなんだよう」TAS/君)  
★今後は誤植には気をつけます…ゴメンなさい。



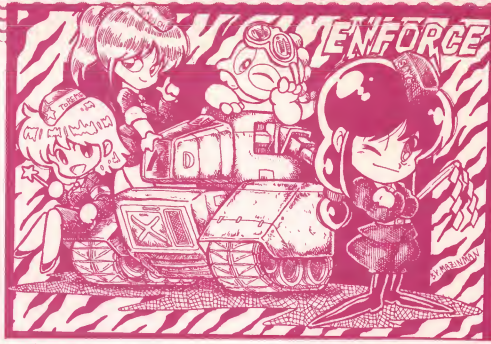
↑(大阪府 単気筒89年型改君等) ★しよせんオンナは、マシヨウのものか——(ルパン談)



↑(大阪府 まつみしょう君) ★帽子のしっぽがいーよね。じーさんがんぼれ。



↑(北海道 XYZ-TURBOさん) ★どーいう意味なんだろう…。



↑(大阪府 MAZINMAN君)  
★タイトー遊撃走破チーム、発進します♡

## まーじやんビデオ発売記念!! まーじやんゲームの謎

☆最近まーじやんゲームは内容がエスカレートする一方だが、昨年のアニメ調キャラから今年は実写感覚のリアルタッチキャラへと、すっかり流行が移っているようである。(しかしなぜかアイドルキャラもの場合、工藤静香がよくやり玉にあげられる。)

「放浪記・掟」や「麻雀クリニック」でアニメ路線を定着させたホームデータだが、ここへきて唐突に、あの実写調キャラへと変身してしまっただけだ? 実ほかなしじつにフアンもいることであろう。話は変わるが、実は日本物産なみにまーじやんゲームを

出しているダイナックスを君は知っているか? 4月号まーじやん特集に掲載された「雀遊記」を手掛けたメーカーである。このメーカーの麻雀は、とても常人が考えているとは思えない。やっていることが凄い。犯罪である。ダイナックスはその存在自体がまーじやん界の謎である。

これは余談であるが、「〇〇のVGMは聴けばすぐ〇〇だと分かる」とよく耳にする。カブコンなどがよくそういうられるようだが、一番それが分かるのは日本物産である。これは断言できる。私は日本物産のVGMがかなり気に入っているのだから、あえて書かせていただいた。

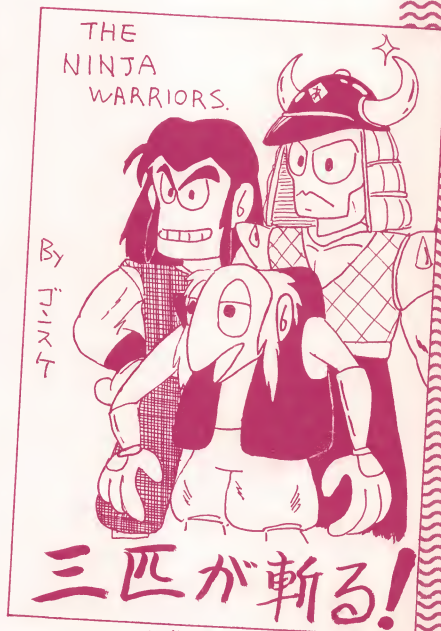
かかるのは日本物産である。この謎の謎。まーじやんゲームは、たいがいまーじやん専門のメーカーしか出さない。最後の謎。まーじやんゲームには、なぜか日本物産の音楽が鳴るものが多い。これらはやはり日本物産が開発したのだろうか? だとしたら、日本物産の開発ベースは凄まじい。★むー、するどすぎるつこみ。一時異様な盛り上がりを見せたまーじやんゲームだけが、また楽しく燃えるようなヤツが出てきてくれないかな。(愛知県 臥竜戦士オスカール)



# ふれあい ゲームの 世界

TOUCH  
THE HEART!

**G** OD鈴木さんがFLOSHに見開きで載ってましたねー。ゲームもすげーメジャーになってしまつた気がするんだけど…写真がまたその道の達人らしくていい!!  
(静岡市 へるばあ(匿名))  
★別に浮気の現場を見つかったんじゃないやなくて、「デトリスの神様」として載ったんだよ。写真の山積みにもされた百田玉には大笑いでした。



↑(埼玉県 ゴンスケくん)★いいかもしない。ねえ、おさむらい。

## みなさんコメントナサイツ!

☆突然ですが、全国10万人の読者および編集者の皆様、ごめんなさいっ!私、藤原城嗣は8月7日ゲームスタの招待を受けてオペレーターの方々とのお話に出席したのですが、役目をまったく果たせませんでした。(自分で発言しながらも「うわあー何言ってるんだあこいつはッ」と思ってしまったというひどい状態だった。)

私の場合、去年の懸賞論文でゲームフリークの意見を代弁したことを買われての招待ということだったのに、発言はすべて自分の好き勝手に終わってしまった。これはもうゲームスタ関係の全ての方々に対する裏切りであったなあと、こうして謝罪している次第です。

そんなわけで、アイルランドやコミュニケーションノート等々で吊るし上げられるのは覚悟の上ですが、ただ、私だけを見て「やっぱり女にゲームはわからねえや」などと思うのだけはやめて下さい。代わりに岡見頼子嬢やB-JAX嬢を招けばきっと私の25倍くらい有意義な発言をしてくださったとおもいます。とに

かく、ゴメンナサイ。…しかし、この汚名挽回は必ず…と、こりていない城嗣なのでした。

## うげ! 入賞!? うそ! いや、でも…うれしひ♡

☆どおもゲームスタの皆さんこんにちは。あ、別冊ですのね。え、女の子。初めっから走るねこの人は。んとに、まーいーけど。

ところで8月号に私の本名が。しかもグラIII入賞。きゃーなぜなぜなの!私は送った覚えはある。はっきりいって、だがはじめはうたがった。うげうれしい。いや、もし9月号あたりで訂正のお知らせなんてのってたらどうしようでーいコナミのお茶目さん。でも載ってなかった♡  
いや、ひよとしたらもう一人藤本将景ってーのがいるのかも。いや、いや、こんなケツの穴の小さいことではないかな、男子たるものもつとこうガバツと…。あう(なにがガバツなんだろうーか)。とにか、ここにきてアレ

PS…ぜんじさん、風邪ひきの御様子でしたが、お体を大切に…。  
(鹿児島県 藤原城嗣さん)

★そんな、あれだけ自分の意見が言えれば立派なものですよ。わざわざ遠い所をありがとうございました本当。

はオレってことに決定ラッキィ。でも、うれし。個人的にデザイン専門学校にかよっているわけだし、やっぱりなんつーかこうガバツ、ちゃんとして認められたとゆーか、ある程度自分のデザインなわ

☆皆さん、聞いて下さい!!なんと我がPCキヤロット和歌山店に、あの、「ゼビウス」が帰ってきたのです!それは私が8月19日に久振りにキヤロットに遊びに行っただけです。  
トラスピをやっているとき、ふと何かを感じた私は、ちょっと右側を向いてみると、ものすこくなつかしい画面が目

## ゼビウスと仲間と情熱のあの日へ!

はオレってことに決定ラッキィ。でも、うれし。個人的にデザイン専門学校にかよっているわけだし、やっぱりなんつーかこうガバツ、ちゃんとして認められたとゆーか、ある程度自分のデザインなわ

に入ったのです。「おおっ!、ゼ、ゼビウスだあー!!」ほんと、トラスピPLAY中だというのに一瞬目が止まってしまいました。  
そしてトラスピをクリアしたあと、さっそくゼビウスに惜しげもなく100円入れてプレイしましたが、トロい!とにかくトロい!「あれ!こんなにトロかったっけ?」そう思

けだし本当にうれし。まああとはグラIIIはやく見たいな

んでそれみて「アレのアノ部分はオレのかな うひょい♡」なんて全国のアイデア送った奴が思うわけだコレがあ。そんなときは「お父さんだよ、うるう」とかいってやさしく抱きしめてあげましょー。(人がやっていると時にはしてはいかん。)

期待せよ。秋!!ビックバイパーがまたまたくるぜつ。(高知県 あなたのM.A.S.A K.A.G.E.くん) ★むーやるねキミ。次の機会はいつになるのかわかんないけど、諸君もその時の為にアイデアを磨いておくとヨロシ。

は仲間と情熱のあの日へ!

いながらも頑張ったけど、とにかくトロくて撃ち逃がしが

多いのなんの!昔は「全滅娘」といわれるほど撃ちまくっていたのに、やはり年には勝てぬ…(おいおい)。  
そんなんで早々にゲームオーバーになってしまった。でも、なつかしいなあ…。昔、ゼビウスに燃えていた時のことを思い出してしまいました。

仲間みんなで集まってソルやスペシャルフラッグを夢中で探したこと。みんなであそこにもある、そこにもあるって、ちよつとでも新しい情報が入ったから知らせあったりして…。  
もう、ゼビウスやるっていつたら、腕のたつ仲間と朝からゲーセンに立てこもり、あたりが暗くなるまで頑張ったもんです。PLAYの間、トイレに行くといえは交替して腹へったといえは交替してカンジで、まさにハイスコア

は仲間と情熱のあの日へ!

ました。  
今こうしてゼビウスを見ると、こんなにトロかったかとか、アンドアジェネシスはこんなに小さかったのか、とか思ったけど、なぜあの頃あんなにゼビウスに夢中になったかという問いは、頭の中になかった。いろんなデマなんかも飛び交って、それを真に受けて必死にためしたり、いろんな楽しみがありました。

謎だらけのちよつとイジワルなゲームだったけれど、私を含むたくさんの人々が夢中にさせたこのGAME。ゼビウスってやつは、シューティングゲームの名作ですね!だって7年ぶりにキヤロットに帰ってきて、まだプレイしている人があるんだもん。この日、思わず7年前にタイムスリップしてしまった私でした。

(和歌山県 ORSIY・Oさん(匿名))  
★ゼビウスというと、今では画面を見た事がない人も中にはいるかもしれないね。まさに昔のゲームから今のゲームへのターニングポイントになったといえはスゴイゲームだったんだよ。大切な時つてのは今でも昔でも、心に残ってるもんだ…しみじみ。

は仲間と情熱のあの日へ!



# こちら こだわり派

## READER'S OPINION

**僕**は、とあるゲーセンでバイトをしているが、最近治安がよくない。人の傘は持つていくし、財布はなくなるし…。これらをなくすには、やっぱり一般客の協力が必要なんだよね。見つけたらすぐ言っしてほしい。そのために僕等がいるんだから。

(愛知県 へカトンケイル君)

## ナイス先生! 心意気がしみるぜ

☆ある日、学校がえりに友達とゲーセンにいきました。何度かプレイして、最後に忍者龍剣伝を1回やって帰ろうということになりました。

僕が赤忍を受け持って、3面のカジノのミュージックに合わせて敵をサクサクやっけていたとき、友達が「やべー先生がきた!」といってサツサと帰ってしまいました。僕が仕方無く続けていると先生がやってきて、「コラ菊地、こんなところでなにやってるんだ」と後ろから言われましたが、「ゲームです」と言

うわけにもいかず黙ってゲームに集中しました。

と、先生が隣の席に座ってきてしまい、さすがに無視できなくなつて話しかけようとしたら「菊地は本当にゲームが好きだな」と先生が言いました。そのとき僕は怒られることしか頭になく、その言葉に驚きました。そしてゲームが終わると先生は「今日はもう帰れよ」と言っ

呼ばれて生活指導を受けるかとビクビクして待っていました。結局何事もなく1日が過ぎました。

放課後、昨日の先生に聞きにいったみると、あれは先生だけが見たことにおくよと笑い、実は先生もゲーム好きなんだ。だから菊地の心が良くわかるのさ」と自慢するような口調で言ってくれました。



↑(埼玉県「雷さんありがとう」藤原ひさし)  
★嫌いな食べ物はマイケルジャクソン/  
(7月号P. 50◎)

## 私はついに…やりました!! 夢の2周クリア

そのとき僕は最高に感動しました。先生にもゲーム好きな人がいるなんて思いも寄らなかったから。この先生はもう五十才近いのですが、先生に限らずこういう大人の人がますます増えるよう、社会が変わっていくことを期待します。

ENDINGはチェルロフに次ぐ悲劇の英雄。救出寸前での爆発、そして青い地球を背景にしたのNAMING! 私の夢、2周クリアプレイヤー、真のイメージファイターに乾杯!! アイテム・Fスタツの皆さん、ありがとうございます!

通信…翌日ゲームセンターにいったみると、イメージファイターは消え去り、ドラゴンブリードが入荷されていた。まさに、土壇場の2周クリアであった! 時代の流れを感じる今日この頃。

☆突然ですが、7月26日のことです。私はついにイメージファイターで2周クリアを達成いたしました。今頃になってではありますが、私は普通の人よりもかなり遅れてこのゲームを始めたため、今日にいたってしまつたわけで…。

通信…翌日ゲームセンターにいったみると、イメージファイターは消え去り、ドラゴンブリードが入荷されていた。まさに、土壇場の2周クリアであった! 時代の流れを感じる今日この頃。

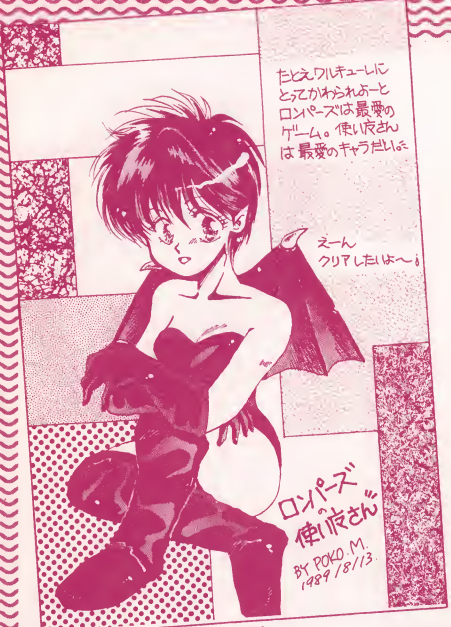
最近のケジメのない政治家でさえも謝罪してほしいと思つた。プレイヤーの「より本格的なものを作ってほしい」という願いを壊したことに。ファンの方々は、いろんな意見を書いてほしいと思つます。こういうことで討論するのもしつてほしいと思つます。

## 時間に追われて 何が楽しいの?!

☆9月号のウイニングランの特集を見て、ナムコへの怒りが爆発したので、それについて書きたいと思つます。

それは、「プレイ時間と売上げのバランスを考えると…」と言うセリフの事です。こんなセリフが「本格的F1シミュレーション」を作った開発から出るとは思わなかつたか

ウイニングランは、操作などは凄くリアルで自分がA・セナにでもなった気分になれるし、スリッパストリームについて380km/hなんかになるのはとても快感です。あの高速グラフィック、2つの80000CPUに40MHzの高速DSPなんて物がついているポリゴ



たとえウイニングランに  
とてかめられボーと  
ロンマスは最愛の  
ゲーム。僕い僕ら  
は最愛のキャラだわよ

えん  
クリアしたほ〜!

ロンマス  
僕い僕ら  
BY POKO.M  
1989/8/13

↑(兵庫県 みさわぼこさん)  
★みよーに色っぽいですねえ〜。









## 今月のおめでたい人

# ストライダー飛竜のウロボロス

ストライダー飛竜一面より

☆このウロボロスは、7月30日に神戸で行われたGAMCON 2の後、参加サークルの人達と撮ったものです。初めは普通に記念撮影をしようということだったのに、どーいうわけか「欽ちゃんの仮装大賞」になってしまいました。さー判定はどうだ!! GAMCON 3も激燃えですっ!! (スタジオウゾロイ内GAMCON 実行委員会)  
 ★こ、これは…すごい!! すごいノリですなー。当日は投稿者の人達なんかも来てもり上がったそうですね。(オプションは単気筒君がやっているらしい) もしかして、知ってる顔がいるかもしれない! (しらじらしい…)

ゲームミュージック全盛期の内、ついにGAMESTも曲を出した!!

## ▽内神田のおきれた男たち!! △

曲目はこれだ!! (全8曲)

1. 鬼となれ!! (歌: 石井せんじ)
2. や、やらしい…。(栗原桃郎)
3. 食いん坊 万才(T.J)
4. 昔はよかった。(山河、植村)
5. ファックユーメーニ(声)(糺君係父)
6. 女王様とおよび!! (TM)
7. 人気がほしい (C.C, APAPA)
8. 食いもんスカお?(漢文史とその他)

ノリのいい曲だ、みんなも歌おう!!  
 吉屋GALのコーラス入った?  
 食欲がつかぞ!!  
 真夏の食卓に。

5年前がよみがえる  
 せつないバラードだ

ゲセニオあつたの  
 似てソックリ

唯一の女性シンガー  
 「あまも、とび、乙

自分のコーナーへの  
 愛が書かたがよう

編集の気持がわかる  
 すばらしいアツタ

これはすごい!! 必聴です!! なお予約特典として  
 御旅屋キャバと和サくら編集部長からたら  
 「二当番編集長として知っている」のVノシートがつくぞ!!  
 さあみんなも定価500円屋のこのレコードを  
 買っしかない!!

え、もしレコーディング中?  
 19890806

←(北海道 デサイトマン君) ★なんで私がやらしいのねん。

# ひびきの… パロゲー 短編集

### ○暗い忍者

とにかく暗い。ひたすら暗い。超根暗忍者。黒怒火のアクションゲーム。

### ○ラストさ。バイバイ…

彼女と別れるとき、このセリフを言うとかっこいいぞ。逆に、ふられたときに言うの

は無様なだけだ。それがどうした。

（埼玉県 遅過ぎた残暑お見舞い過去忍者君）

### ○サロンパース

ロンパースをプレイ後にはる肩凝り用シップである。ナムコの心使いが見える。

### ○ゴールデン アックスボンバー

話は変わるが先日ゲーセンで「アックスボンバー!」とさげんでぶつとんでくるガキに胸元に一発くらわされた。

### ○たたみかえ ビッグファイター

畳替え職人ビッグファイターさんの情緒あふれるシユートティング芸夢だ。

### ○ナイトすくらいか

さらわれた姫を取り戻すため、騎士が酔をのみ虎に変身してイカを倒していくシユートティング芸夢だ。(ここがだ) (埼玉県 僕の可愛いウリクル君)  
 ★どんどんゲームから離れていくなあ…いーけど。



# お商談 コーナー

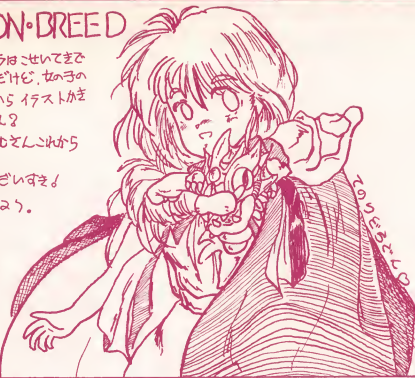
## 売ります

☆グラII(ハーネス無し)ノイ  
シター(K-C用ハーネス有  
り)をまとめて5万5千円で  
売ります。送料こちら持ち。  
葉書で連絡して下さい。  
(〒290 千葉県市原市八幡1  
471 田中裕之)

☆ゲームストのバックナンバ  
ー全号。単売でも可。保存用  
なので新品におまけにナムコ  
のポップをつけましょう。  
(〒270-11 千葉県我孫子市  
並木5-2-33 遠藤洋)

## DRAGON・BREED

お水曜のキャラはせいまで  
いでもおまけに付く、女の子の  
キャラはいいからイラストがま  
にいいと思いませんか？  
こーはお水曜のさんおまけら  
もかんけい  
お水曜はいいです！  
1989.7.29.  
では。  
YASBE.



↑(青森県 YASBE君)★エンディングもねー、しゅいしゅいねー。

☆あの伝説の名機、エポック  
社のスーパーカセットビジョ  
ン(箱、アダプタ、取説付き)  
にアストロウォーズなどソフ  
ト6本を付けて3〜4千円で  
買って下さい！W葉書で。  
(〒781-03高知県吾川郡春野  
町東諸木4286 成岡伸二)

☆PCエンジンにAVプロス  
ター、連射パッド、アウトラ  
イプなどのソフト14本につ  
けて4万円くらいで売ります。  
(〒215 神奈川県川崎市麻生  
区東百合ヶ丘3-1-14-414  
原 芳和)

☆キョーワのコントロールB  
OX(RGB用)にバラデュ  
ークの基板をつけて2万円。  
まずはW葉書にて。  
(〒329-11 栃木県河内郡河  
内町上田原1469-12 岡  
本亘弘)

☆CZ1601C+CZ601D(X  
8000ACEセット、黒)を  
わけあって適価にて譲ります。  
ほとんど新品です。まず希望  
価格を書いてW葉書で。また  
メガドライブを1万円以下で  
譲ってください。  
(〒760 香川県高松市木太町  
1区992-5 川田英範)

☆メガドライブをS大戦略、  
ファンタジスタII付きで  
1万5千円で売ります。また、  
マスターシステムソフト、

FC用アスキーステイックタ  
ーポリをただであげます。た  
だし、送料こちら持ち。工藤  
静香関係のイラスト、切抜き  
などくれる方優先。  
(〒302 茨城県取手市新町3  
1-21-3 坂木玄洋)

☆一度も使ってないSIGMA  
AのARV7を1万〜1万  
3千円で売ります。送料そ  
ちらもち。メガドライブとの交  
換も可。希望価格を書いてW  
葉書で。気長に待ちます。  
(〒554 大阪市此花区春日出  
中2-15-23 長岡克尚)

☆アナグロ21ピン14インチR  
GBモニターを1万5千円、  
コントロールBOXLAMI  
1を1万円、インターの基板  
(ハーネス付き、キョーワの  
にも使用可)を1万8千円で  
売ります。すべて送料込み。  
W葉書で。  
(〒981-31 宮城県仙台市泉  
区加茂1-23-16 平塚真彦)

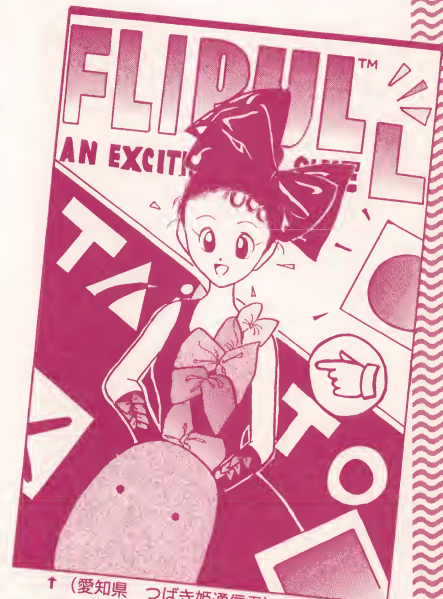
## 買います

☆ワルキューレグッズ、どん  
なものでいいので安く売っ  
て下さい。(買陰でも伝説でも  
OK)。なるべく綺麗なもの  
を。ポスターは多少高く買  
います。普通の葉書で連絡を。  
(〒982-02 宮城県仙台市太  
白区茂庭台4丁目25-1-3101  
福士 智)

☆ゲームストNo.1〜4、8、  
9、19、21号をどうか譲っ  
て下さい。1冊につき500円前後  
で買います。譲って下さった  
方には、スベハリのビデオか  
カプコンGMのCD1、2の  
いずれかを差し上げます。希  
望価格を明記の上、W葉書で。  
送料こちらもち、バラでも可。  
(〒709-08 岡山県岡山市東  
平島1163-19 社 怜子)

☆麻雀以外のニチブツゲーム  
のポスター、またはゲームサ  
ウンドニチブツのポスターを  
適価で譲って下さい。キャラ  
クシフォースのGMテー  
プや、アサルト、ローリング  
サンダー、サンダーセプター  
のポスターとの交換もします。  
W葉書でよろしくお願いま  
す！  
(〒215 神奈川県川崎市麻生  
区玉禰寺2153-75 石崎  
成文)

☆ベラボーマンのボタンとフ  
ァイスオフのコンパネを譲っ  
て下さい。ROMキット付き  
でもかまいません。価格を書  
いて連絡して下さい。また、  
いろんな古いゲーム基板を5  
千円均一で売ります。こちら  
もよろしく。  
(〒457 名古屋市中区呼続元



↑(愛知県 つばき姫通信君)★ゆうゆだよ  
〜ん。余談だけど好きだった相楽ハル子  
がオールナイトフジに出てたのは悲しかったぞ。

☆このコーナーでは、読者の  
皆さん同志の交流をお手伝い  
します。文通希望、譲ってほ  
しいもの、売りたいもの等々  
どしどし編集部にはガキでお  
便りください。

なお、当事者の金銭に関す  
るトラブルにつきましては、  
編集部では責任を負いかねま  
すので、御了承ください。当  
人との連絡は往復ガキが返  
信用切手・封筒入りの手紙を  
使用すること。これは最低限  
のマナーです。

掲載項目以外での当人と  
の接触(強引なサークル勧誘、  
一方的な手紙等)、または業者  
の方の御利用はご遠慮くださ  
い。

## 交換・その他

町19-4 小島真志)

☆グラデヴィウスシリーズ(特  
にライフォース)等、その  
他シューティングならなん  
でも安く売って下さい。基板  
が1つもなくて困ります。  
お札にGMを差し上げます。  
(〒329-44 栃木県下都賀郡  
太平町新1440-12 総山  
教士)

☆忍者君阿修羅の章(ハーネ  
ス、記録図付き)を9千円ほ  
どで。送料こちら持ち。W葉  
書で連絡を。  
(〒390-03 長野県松本市大  
村438-17 横林克幸)

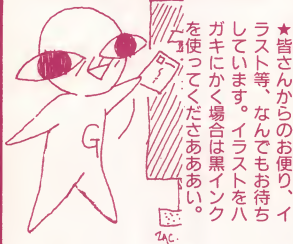
☆あなたのPCエンジン本  
体+その他(ポスター、ソ  
フト等)を1万円〜1万5千  
円の間で売って下さい。でき  
れば近畿内の人でお願い。送  
料はすべてこちらで負担。  
(〒621 京都府亀岡市篠町広  
田前山9-12 田中秀基)

☆私の魔界村の基板をあなた  
のPCエンジンと交換して下  
さい。ソフトなど付けてくだ  
さる方には戦場の狼を差し上  
げます。W葉書で。  
(〒336 埼玉県浦和市太田窪  
2412-126 斉藤直志)

☆名古屋周辺に住んでいる人  
で、一緒にゲームセンターに  
行ける方、情報交換してくだ  
さる方、高校3年の僕にお手  
紙を！返事はもち100%です。  
(〒509-83 岐阜県恵那郡經  
川村棚田2139-134 安江  
信吾)

☆どなたか私と文通しませ  
んか。グラデヴィウス・シ  
リーズ大好き人間の方、どぞ一筆  
を！中学生の男です。  
(〒869-04 熊本県宇土市栗  
崎町197 境 英利)

## お便り 待ってまーす



★皆さんからのお便り、イ  
ラスト等、なんでもお待ち  
しています。イラストをハ  
ガキにかく場合は黒インク  
を使ってくださいあああい。  
あて先 〒111 東京都千代田区  
内神田1-15-15 柴田ビル  
新声社  
ゲームストアイランド係



# グラディウスⅢ アイデア公募授賞式

協力：月刊ゲームスト



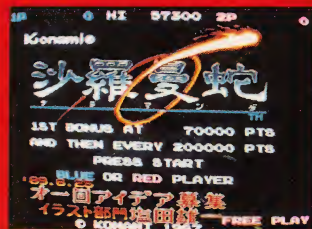
全員で記念撮影

# グラディウスⅢ 発進!!

## 輝けグラディウスⅢ アイデア賞!!



オリジナル基板には受賞者の名前が...



グラディウスに寄せられた読者のアイデアは、総計1000通を超えた。  
ゲームストとコナミで第3作目のグラディウスには、ゲームスト読者のアイデアを取り入れて行くことと決まったのは、昨年12月であった。  
時は、受験シーズンの直前、そして期末テストの最中でもあった。不安の募りであった。

に応募作品が配達されてきた。最終的には1000通を超えた。驚きは数だけのことではなかった。アイデアの内容であった。1つの作品で、立派なゲームができてしまうようなアイデアが、何作も寄せられた。  
グラディウスプロジェクトチームもとまどい、喜び、感動の連続であった。  
グラディウスアイデア賞は、こうして1000通を超える中から選ばれた54人である。  
今回、全国から9名のアイデア受賞者を迎え、コナミ開発ビルで、「グラディウスアイデア公募授賞式パーティー」が行なわれた。

## 豪華賞品はオリジナル基板

- コナミ広報の阿部千絵さんの司会で授賞式が始まった。
- 出席者は全国から参加した9人の受賞者の皆さんと、同行されたご家族の皆さん、そしてコナミの開発の皆さん。
- ゲームストからは編集長石井ぜんじ、TM、私、GOD鈴木、それにカメラをつかったハギワラの4人。
- 初めにコナミ開発部永田次長からあいさつがあり、次いでゲームスト石井編集長の祝辞と続き、表彰式へと移った。
- 最優秀アイデア部門：尼子賢次
- 最優秀イラスト部門：野倉弘治
- 準優秀アイデア部門：石川貴浩
- 準優秀イラスト部門：塩田雄一
- 入賞代表者アイデア部門：島崎利夫
- 須藤 章
- 平城 淳
- 横山 健一





・パーティ会場。すっかりリラックスしてVサイン。



・賞品のオリジナル基板を自分でデモプレイ。



・最優秀賞アイデア部門・尼子君にカップ授与。



・司会は宣伝の阿部千絵さん。



→あいさつは開発の永田次長。



・熱烈歓迎ノコナミの美しいお姉様方。

小森明夫  
(以上敬称略)  
最優秀賞にはカップとグラフィのオリジナル基板が、準備秀賞にはカップと沙羅曼蛇のオリジナル基板が贈られた。なんとオリジナル基板のタイトル画面にはそれぞれの受賞者の名前が入っていて、その上、敵の出現パターンなどはゲームセンターにおいてあるものとひとひと味違っているものも。もたえなかった人は思わず「ホシー」と叫んでしまったのであった。

入賞者の中のひとり、横山健一君などは「第2回目的オリジナル基板は、ボクがもらうよ」と公言。基板に第1回と書いてたから「第2回も必ずある」と話していた。最後に、グラフィウスの生みの親であるコナミ開発部町

口浩康さんから、全体の経緯と優秀作品についてそれぞれ審査の結果が報告された。今回大変うれしかったこととして、受賞者の家族の皆さんが4組も同席してくれたこととで、これはゲームが少しずつ社会に認められてきたんだ

なあと、感じられたコトです。2次会はホテルでパーティー。受賞者の皆さんとコナミ開発スタッフが、超豪華なごちそうを囲んでの楽しい交流会。さあ、君たちも第2回目的のアイデア賞の受賞をねらうしかない!!

# おめでとう!! 未来の開発者たち

アイデア賞を受賞した皆さんのすばらしい頭脳に肉薄すべく行なったゲームストの直撃インタビュー。

- 質問内容
- ①アイデアを考え出すまでのポイントは?
  - ②自分の作品のどの点が評価されたと思いますか?
  - ③(スハリ) 入賞すると思いましたが?
  - ④作品を仕上げるのに要した期間は?
  - ⑤グラフィウスシリーズのどんな点に魅力を感じますか?
  - ⑥グラフィウスシリーズで最も好きなのはどれ?



尼子賢治君  
(最優秀賞 アイデア部門)

①パワーアップの方法ですね。②やはり、パワーアップの形態では。③完成しきれずに送ったので……。④3カ月。⑤色々ありますね。あり過ぎてわかりません。⑥沙羅曼蛇です。

パーティの席上で「開発の方と話してみたら、意外と普通の人達なのでビックリした」とスピーチし、大爆笑をかっけていた尼子君。受賞した38ページに及ぶグラフィウスアイデアは、どんな形でグラフィに再現されるのだろうか。



石川貴浩君  
(準優秀賞 アイデア部門)

①プレイヤーの意表をつき、なおかつ美しいものを、と…。②プロミネンスがいきなり氷に変わるアイデアが受けたのでは。③かなりの応募があったみたいなので、ダメかと…。④1カ月。⑤レーザーですね。⑥沙羅曼蛇です。10キロも離れたゲームセンターに何回も足を運びました。

お父さんが仕事を休んで岐阜県から、わざわざ授賞式に参加してくれました。「彼が何をしていたのか、私はぜんぜん知りませんでした」と、うれしそう。



野倉弘次君  
(最優秀賞 イラスト部門)

①まず、元になるパターンを起こし、そこからいくつかのパターンに発展させて描きました。②やはり、枚数では(笑)。③やはり、絵を描くのが好きなので、自分の描いたものが実際のゲームで動いてくれれば…。④1枚描くのに、早いもので30分、長いもので1週間位です。(野倉君の作品は32枚もの膨大なイラストである。)⑤毎回ワクワク楽しませてくれる点です。⑥沙羅曼蛇に燃えました。

部活は陸上部という野倉君、いかにもスポーツマンという感じ。緻密なメカのイラストにねばりが感じられる。



塩田雄一君  
(準優秀賞 イラスト部門)

①やはり、独自の世界を作り出すのに苦労しました。②入選したのが不思議な位だと自分では思っています。③Tシャツ位は欲しかったです。④イラストだけでなく、アイデア部門にも応募したりして、色々…。⑤やはりデザインですね。⑥グラフィックでは沙羅曼蛇、バランスではグラフィです。

「ゲームストアイランドには20回もイラストを送ったのに2回しか乗せてもらえなかった…」と、嘆いていた塩田君。独特の画風が、新しいグラフィウスワールドを作り出していること間違いなし。





「...家族も喜びを分かち合ってる...」

## 応募作千通 力作ぞろい

—— 今回の応募作品の総点数は？  
町口 約千通位ですね。そこそこくるとは思いましたけど、これ程内容が濃いものがないなにも多く集まると思いませんでした。

—— 入賞作のアイデアはどういう形でグラⅢに取り入れられるのでしょうか？  
町口 結論から言うと、彼らのアイデアがそのまま入るかどうかはわかりませんが、やはり、全部の応募の中から優れた物を抜粋して取り入れる、という形です。もちろんそれもそのまま取り入れるというのではなく、より良い形にアレンジして、という形になるでしょう。

入賞者の作品は、やはりそれ自体の出来が良い、という点で評価しています。単なるアイデアだけなら、入賞しなかった物の中にも良いのはあるんです。

今回の応募が多かったのは、



お相手：町口浩康さん  
インタビュー：GOD鈴木

## 議論の目玉です グラディウスの誕生

—— 町口さんのグラディウスとの関わりは？  
町口 グラディウスはチーム発足の時から私がやっています。私がコナミに入社して初めてリーダーとして進めたのがグラディウスでもあるんです。

—— グラディウスがここまでヒットすると思われませんでした。



島崎利夫君 (入賞)

①今までの流れを生かしながら、どれだけ新しいアイデアを盛り込んで、今までにないグラディウスを作り出すかという点です。②今までのシリーズの中でキャラの発展させ方ですね。③自分のアイデアが実際のゲームの中で動いてくれたら、それだけです。④書くだけでしたら2日位。⑤ゲーゼ、3つボタン、そして自機の強さで敵も強くなるという点。⑥元相グラディウスです。



須藤章君 (入賞)

①自分の思っていることを、すべてアイデアとして盛り込みました。②絵に力を入れたので、多分その点では、③いえ、とにかくやるだけのことをやった、という感じ。④×切の日に1日目で書いて速達で出しました。⑤ボスキャラや各ステージに、他のゲームとは違う魅力を感じます。⑥沙羅曼蛇です。



平城淳君 (入賞)

①すでに公募の前から、アイデアを色々と考えてあり、今回の公募で一考えにまとめられた、という感じ。②大きさが大きなボスキャラが受けたのは...。③④ありえ...。⑤⑥通関位。⑦元相グラディウスです。



横山健一君 (入賞)

①すでに構想があったので、スムーズに。ただキャラを描くのが苦手で。②やはりシナリオでしよう。あれには自信がありました。③④ありませんが。⑤⑥簡単です。沙羅曼蛇でビックコアが上がってくるシーンがきれいだったからです。⑦全部好きですけど、やはりゴーファの野望でしよう。



小森明夫君 (入賞)

①それまでのグラディウスシリーズの中で、もっとこうしたらいいの、と思っていた事を盛り込みました。②敵キャラをかなりたくさんイラストで描いたので、それがかな。③ぜんぜんありません。④あんまりかかってません。⑤パワアップの形式ですね。⑥元相グラディウスです。

# グラディウス・シリーズの生みの親 名作誕生の秘話初公開

名作グラディウス・シリーズの開発者が目の前にいる。

しかもインタビューができる。  
グラディウスの魅力につかれてきた私(GOD)個人としても興奮を押し切れぬ思いだ。  
さっさとインタビューしよう。

か？

町口 実は色々内部でも、もめたんです。例えば、各ステージにはっきりと特徴がありますよね。しかし、それまでのゲームは、同じ様な背景でゲームが進行していた訳ですよ。だから、グラディウス

スの場合は異和感があるので、は、といわれたんですよ。ステージのつながりがない。もちろん、我々チームは、それが新しさなんだ、と主張しましたけど。

## 発想のポイント オブションとレーザー

—— オブションの発想は？  
町口 まず残像、ですね。そして、15〜20種類位、色々作ってみて、フォーメーションが組める、という点で、今の形に絞り込まれていきました。

—— 今となっては、正解だった訳ですね。  
町口 もちろん、その他グラディウスの発想を聞かせていただけませんか？

町口 何よりも、いけるな、という確信が得られたのは、社内人間がおもしろがってプレイしていた点ですね。—— 最後にゲームストリーダーにグラⅢのPRを一言。  
町口 今回こうしてアイデアを公募したんですが、我々の持っている知識以上の物が集まりました。我々としては、さらにそれに負けじと、今「これだったら私のアイデアの方が良かったのでは」と言われたい商品に仕上げたいと思いますので、期待して下さい。

町口 まずレーザーですね。弾ではなく、レーザーを出したかったんです。それともう一つは、迷路を壊しながら進む、というものです。スクランブルみたいな。だから、最初の企画のサブタイトルは「スクランブルII」みたいな形だったんです。—— 今までグラディウス・シリーズのチームリーダーとしてやってこられたのですが、グラⅢの自信の程は？  
町口 いえ、これはもう使命でしょう。実際、今回ユーザーの反響を見ましたので、プレッシャーも感じますね。—— 最後にゲームストリーダーにグラⅢのPRを一言。  
町口 今回こうしてアイデアを公募したんですが、我々の持っている知識以上の物が集まりました。我々としては、さらにそれに負けじと、今「これだったら私のアイデアの方が良かったのでは」と言われたい商品に仕上げたいと思いますので、期待して下さい。

## ↑グラディウス・シリーズの生みの親、町口さん。





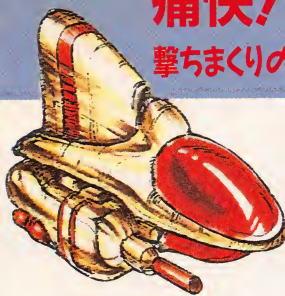
痛快!

撃ちまくりのこれぞ決定版!!

# ゼロウイング

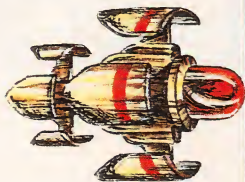
●主人公  
ZIG-01

超次元宇宙戦闘機!! 敵共の凶悪さに比べてとってもキュートなこのスタイル。けなげながらも超連射!!



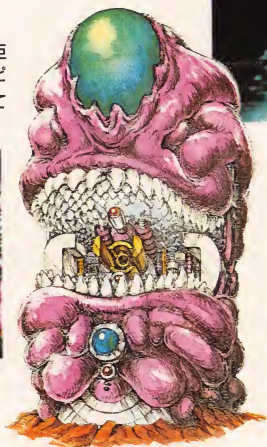
●オプション  
ゼロウイング

オプション君だ。自機の横に1コずつ付いて同じ攻撃をする。タツジンと同じだね。



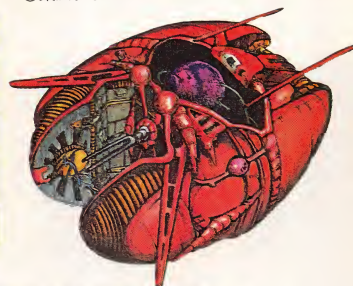
ハデス

紀元前千年頃から生き続ける、超巨大古代恐竜兵器! その頭脳は、コンピュータ化されていて不死身といわれているのだ。



久々に画面写真だけで「これはやりたいぜっ!」と思うゲームだ。こーいーつーは期待できるぜっ!! 今回は、最強エネミズのごく一部を紹介。シャワーをあびて待ってようぜ——っ!!! (少年ジャオブ)

©東亜プラン

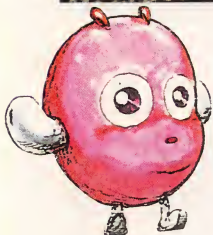


ガイア  
ステージ2に出てくる超頭脳戦闘機。自動照準追尾システムを搭載している。



ピピル人

惑星アクエスに生息していた幻の生物。今は絶滅したといわれているが…。この腰のくだけそーなデザインをみよ!

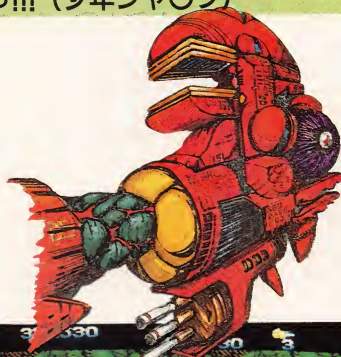


イーヴ

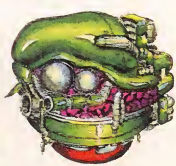
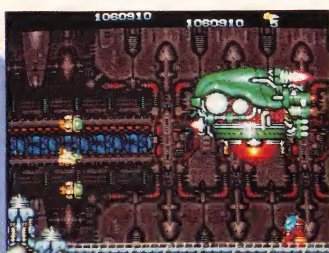
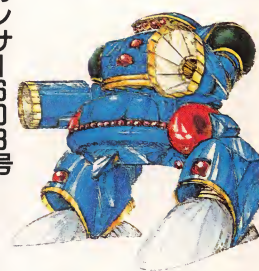
全身を硬いこうらに覆われ、体内に飼っている寄生虫を意のままに操る能力を持つ。愛称「ミボリン」(!?)



ログスター  
巨大戦艦の頭脳であるウルトラコンピュータ、HAL9000。(!!)を搭載している。



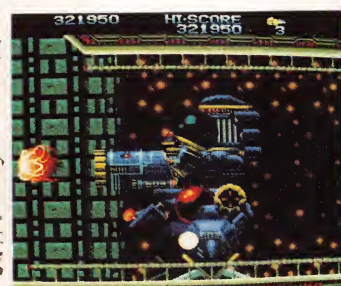
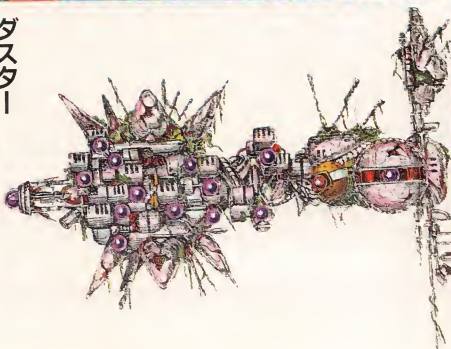
ガンサー603号  
ステージ3で登場する超大型戦斗ロボット。軽やかなステップで攻撃してくるぞっ!! 「火の玉BOYとはオレのことだー」



グリーンヘッド

超高硬度チタン合金に全身を覆われている巨大戦闘要塞。最終ボスへの通路を守っている。

ダスター  
正体不明の幽霊船。ステージ6で出現。この船の乗組員を見たものは誰もいない。







タイトル

©SEGA

悪党どもをやっつけろ!!

# DJ BOY

©SEGA ©KANEKO

タイトル

驚異のキャラ・アクション!

ハイビート・ローラファイトゲーム!!



## ストーリー

旅の途中で知り合ったマイクにフレイクダンスを教えている時、不良グループに大事なラジカセを奪われた。またか! 追いかける!

アメリカカントリーム!!

## パンチは速くキックは強力

コントロールバー(8方向)で主人公を操作し、パンチやキックで敵を倒しながら進みます。

攻撃方法は、パンチとキックで敵に当たり続けると攻撃



デーモン小暮であーる。



よいしょ! 力強く起き上がるぞ。



ググッ! 助けてくれーっ!



うおおおりゃああ!

が変化していきます。(パンチ、キック共に3段階まで強くなります)。  
パンチまたはキックとジャンプボタンの組合せで2種類の飛びけり、パンチとキックボタンの組合せで足ばらいが出来ます。  
ダウンした時は、レバーまたはボタンを連打すると攻撃しながら起きます。(何もしないと転がって起きる)。  
パンチは動きがはやく、キックは遅いが強力です。飛びけりは最も強力で、ほとんどの敵は一発でダウンで

敵の攻撃を何度か受けるとダウンして、プレイヤー数が一つ減ります。プレイヤー数が0のときにダウンするとゲームオーバーです。  
敵を倒すと、各ラウンドの最後の敵を倒すと、出てくる音符を取ると☆が増え、☆の数が一定数になるとUPします。

自動スクロールとプレイヤーの動きに合わせてスクロールする場面があり、各ラウンドの最後はスクロールが止まり、ボスを倒すと、次のラウンドへ進み全5ラウンドを終了すると、エンディングがあります。ゲームオーバーになります。  
自動スクロール以外の場面では一定時間が過ぎると、自動スクロールで数画面先へ進みます。  
ラウンド最後の場面で、一定時間が過ぎると警告音が鳴り、プレイヤーの動きが遅くなり、最後は動けなくなりま

(A○Z)

街を生き抜いた者だけがESWATになれる!

## 第一部

近未来都市における特殊部隊と犯罪組織との闘いをテーマとしたアクションゲーム。プレイヤーは警官である。ハイテク新兵器COEを装備し、犯罪組織の殲滅へと向かう。

ESWAT部隊へ配属され、第2部へと進む。

## 第二部

新兵器COEを装備する。特殊部隊ESWAT隊として戦う。

ゲームは2部構成になっている。第一部では一般警官、第二部ではESWAT隊員として戦う。

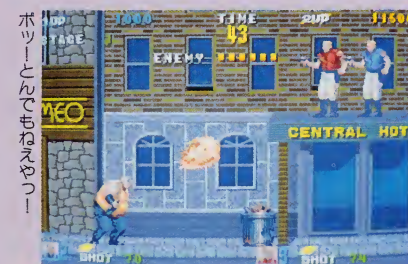
## 操作方法

片側2Pプレイ。  
レバー一本に、3つのボタンで、今までは誰も近づけなかった、シンジケート・ゾーンへと進入、作戦を遂行する。  
作戦毎に、プレイヤーは異なった状況のもとで戦いを展開する。  
最後に、犯罪組織の総元締の秘密基地に乗り込む。

ン(特殊兵器、ショット、ジャンプ)。(A○Z)



(A○Z)



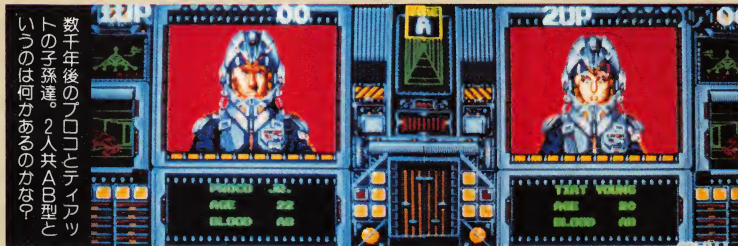
ボリーこんでもねえやつ!



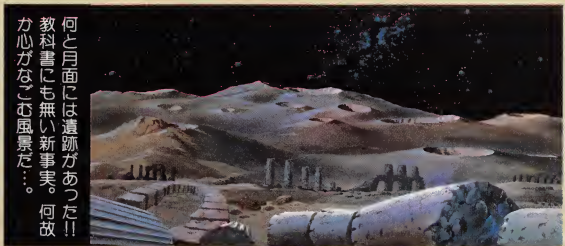
舞台は我等の太陽系、そして時代は“今”!!  
 そう、君がネオベルサーの野望を打ち砕くのだ…

# さあ、急げ!! ダライアスII

©TAITO CORP. 1989



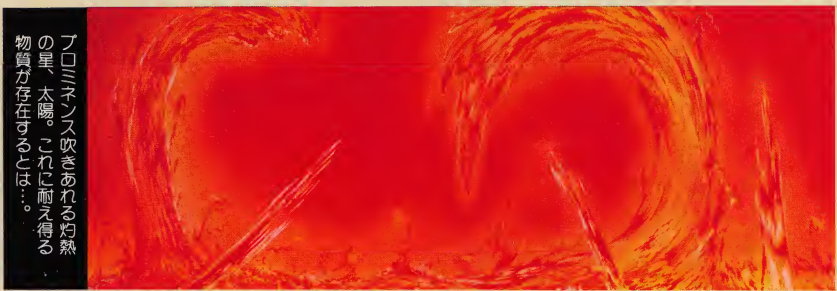
数千年後のプロコとティアットの子孫達。2人共AB型というのは何かあるのかな？



何と月面には遺跡があった!! 教科書にも無い新事実。何故か心がないこむ風景だ…。



自機の下にあるのがパリアアイテム。1UPの3倍は得した気分だ。のがすなよ。



プロミネンス吹きあれる灼熱の星、太陽。これに耐え得る物質が存在するとは…。



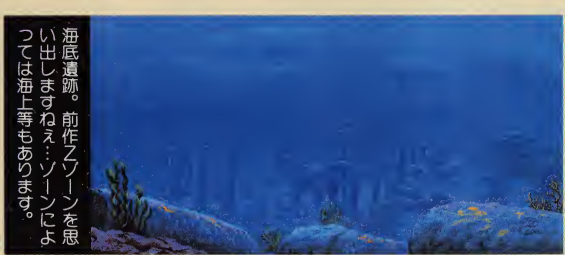
何やら懐かしい奴がいますねえ。勿論自機が強ければもつと長いレーザーを出します。



所はからつと変わって今度は北極だ。オーロラもさすカイラストならではという感じ。



鷲羽山(ハイランド)から見た瀬戸内海(地元の人がかわかんねー)のおつ重艦が!



海底遺跡。前作のソーンを思い出しますね。ネオンにみつけては海上等もあつきます。

今回は何とまあイラスト紹介なんですよってな訳で、まだ開発途中バージョンの写真と照らし合わせて、じっくり見比べてちょーだいなって感じた。バックナンバをあさり出して元祖ダライアスと比べるのもいいかもしれませんねえ…。この号が出る頃には発売されてるかな? まあ…見てくれ。



イメージを、世界を広げるのも君次第…。

大公開！

タイトー秘蔵のカラーイラストを



こちらは外国。地下都市に潜入するんだけど…内部は…。

廃墟だ。多分日本だろう。何故って車が左側を走ってたからさ。どーでもいいか。



火山と言えばやはり噴火である…そしてまあ飛んで来る岩を撃ち壊すという事になる。

金星の火山だ。二酸化炭素窒素の不安定な大気に雷が走る。



と、その時！奴の鼓動がよみがえる。まるで数千年間の恨みをはらすべく…。

美しい氷の世界…そして奥に見えるのは…太古の巨大戦艦！まるで幽霊船のようだ。



手をもぐり回すのは子タコを、子タコは孫タコを産む。長くねばつてると様かしい奴が。



そこにいた物は、どこかで見えた様な、しかし明らかにそれと異なる物が待っていた。

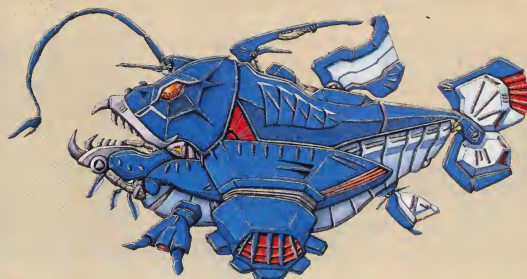


不気味な洞窟は明らかに我々の文明とは異なる奇妙な形をした空間だった。

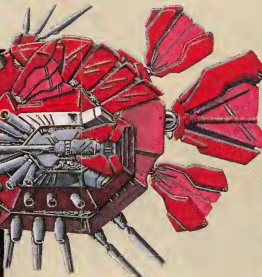


アンコウはデカイ。しかしデカイだけで大した事はない。核トーチカも必要ないだろう。

ボスキャラ、アンコウだ。画面上では頭部しか見えないのてこのイラストは貴重だぞ！



ハリセンポン最後の悪あがき。その憎らしいいくれつ面をただけ、ただけ！叩け！！



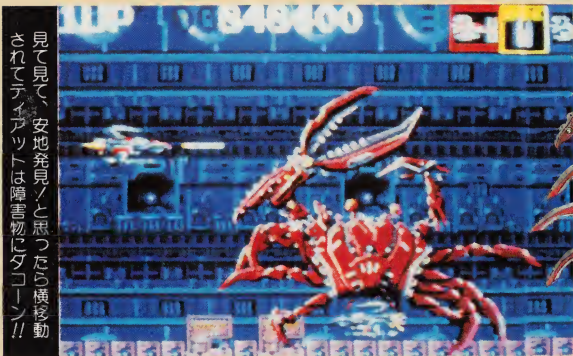
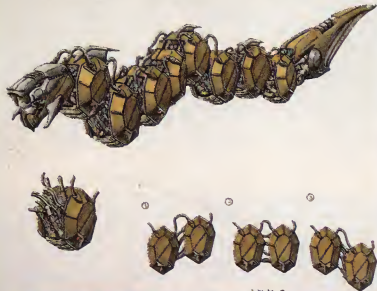
これがその真のボス、ハリセンポンだ。こいつを倒して、やっとその面をクリアできる。



何故弱いか、それはまだ続きがあるからだ。アンコウの腹の中に入り、真のボスへ。



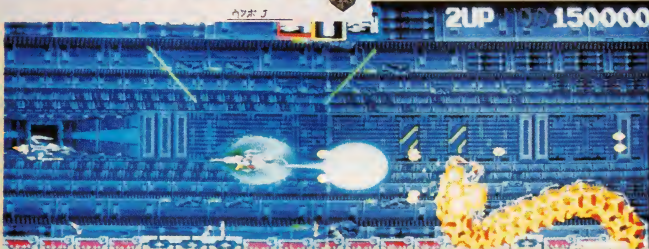
某サイバロンじゃない。ウツボだ。ウツボはタコの天敵だ。もしかして…な訳ないか。



見て見ろ、安地発見ノと思つたら横移動されてテイルアットは障害物にタコーン!!



おつぎのボスはカニだ。いわゆるクラブ。確かシオマネキとかいうのがモデルだと思う。



アゴを砕くシルバーホーク。強いぞフロコ、いけいけフロコノおまえがルルブツクだ!!

美しいボス、ミノカサゴだ。こいつは2匹つるんでるぞ。だからつて大した事ないけど。



最後のボスそのいち、エンゼルフィッシュ。最後だけあって広がるウェーブはメチャ強!



エンゼルフィッシュの6ウエイ。背景が2001年しててキレイ。でも木星で員辛い。



胎児の息。いざー産まれなきて残念だね(あふね)



最後のボスそのに、胎児。浮遊機雷かな〜とか思つたら突然アカくなる。不気味。



げげ、さすがはババさん。自分より強いレーザー撃つよ。エンディングが楽しみですな!



最後のボスそのさん。…まあ、そういう訳ですな。背景のうねりはかなりきてるぞ。

ちなみに、ここに紹介した写真等は全部開発中の物なので、実際の発売バージョンとは異なることがありますのでご了承ください。

オマケ。さてこれは何でしょう?



バビューンとステージクリア。では、GO TO NEXT MONTH / アデュー!

ドライアスII



はねたまご

# The Fortress of Death

今、迷宮の扉は開かれた。

魔物が徘徊する、迷宮の扉は開かれた。  
剣士アルバーは、迷宮の扉を開く準備ができた。



ついに「はねたまご」が、カラーページにまで進出。今回発表の作品は、敵キャラクターと一対一で闘うバトルゲーム。様々な攻撃方法を持った敵キャラクターたちを、盾と剣で撃退する。かなりのグラフィックの機能が必要とするアイデアだが、最近のハードの進歩を考えれば、実現も夢ではないかも。はねたまごコーナーは67ページから掲載だ。

作：氏家雅紀

イラスト：るりあ〇46

Rulia 046  
0899



今度のS.S.T.BANDはかなり凄い!  
サイバーエイジのスーパーバンド・S.S.T.BAND第3弾!

GSM SEGA® 3

SUPER MONACO GP



S.S.T. BAND



収録曲 **アレンジバージョン** ファイナル テイクオフ(アフターバーナー)/スプラッシュ ウェーブ(アウトラン)/  
スーパーモナコGPのテーマ(スーパーモナコGP)/ラッシュ・ア・ディフィカルティアー(ターボアウトラン)/テトリックス(ディスコアレンジ)

**オリジナルバージョン** テトリックス スーパーモナコGP ターボアウトラン ゴールデンアックス(CD・カセットでは曲順が異なります)

CD:PCCB-00009 ¥2,500(税込)¥2,427(税抜)/カセット:PCTB-00001 ¥2,500(税込)¥2,427(税抜)

特典 ◆S.S.T.BAND解説書、山下章氏ライナーノーツ◆ターボアウトラン 楽譜付◆予約特典:オリジナルB2カラーポスター◆

10/21 ON SALE

SCITRON INFORMATION

No.1 VIDEO G.S.V. シリーズ▶

今度のG.S.V.もかなり凄い!スーパーモナコGP・ターボアウトラン  
税込¥4,944 税抜¥4,800 60分 カラーHi-Fiステレオ PCV-30026  
両ゲームの全コースと攻略法と伝説のS.S.T.BAND厚生年金LIVEから  
「FOUT RUN」を収録。

No.2 大好評G.S.M.1500シリーズ第2弾!

10/21発売

★ドラゴンブリード/アイルム PCCB-00006 ☆鯨/鯨/鯨/東画プラン PCCB-00007

★ドンドンドン/タイトー PCCB-00008(各¥1,500税込)

特典 CDサイズ・カラーステッカー/ステールライトケース。1500シリーズプレゼントキャンペーン実施中!

SCITRON & ART INC. PONY CANYON INC.



S.S.T.  
BAND  
LIVE

お待たせしました!初の本格的ライブ決定!!

公演日:11月2日(木)

会場:サウンドコロシウムMZA(地下鉄有楽町線 豊洲駅下車バス5~7分)

開場:6:00PM 開演:6:30PM

入場料:指定席 ¥3,000 自由席 ¥2,000(各消費税込)

チケットの問い合わせ 株グローバルエンタープライズ TEL:03-496-1341

只今絶賛発売中!良い席はお早めに...

★サイトメンバーに関するお問い合わせ

株ポニーキャニオン 映像制作事業部

〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 TEL:03-221-3151

サイトロン・アート・アクト

〒150 東京都渋谷区神宮前6-25-8 神宮前コーポラス409号 TEL:03-498-7273







体感ゲームの名曲中の名曲を初めてS.S.T.BAND自からの手でアレンジ・演奏した……  
 (FINAL TAKE OFF(AFTER BURNER))  
 (SPLASH WAVE(OUT RUN))



あの野呂一生のアレンジと神ワザとも思えるキタープレイを収めた……  
 (RUSH A DIFFICULTY(TURBO  
 OUTRUN))



格調高いアレンジで定評のある、國本佳宏の  
 手によるセガ体感ゲーム最新作……モチロ  
 ン演奏はS.S.T.BAND。  
 (THEME FROM SUPER MONACO GP)



社会現象まで起こしている超人気ゲームが、D  
 Jリミクサー集団 M-I-D によりディスコアレ  
 ンジに变身ノ  
 (TETREMIX(DISCO ARRANGE))



# 詰めテトリス 解答 大発表!!



第1回詰めテトリスの解答の発表を行います。(でも第2回があるかどーかは定かでない。)

今回は誤植が回転入れの説明にはあつたものの、問題には幸いなく、全ての解答がある問題になったことと思います。問題もできる限り易しいものからそろえ、難しいものへできる限り親切に誘導しつつつもりです。段階を追って難しくしたので解答易かったことと思います。

解答はブロックを置くプロセスを明示して送ってもらうことにしたため、解答の製作にかなり時間を要したのもと思われまふ。しかし、このように経過がないと採点上問題がいろいろあるのです。

解答の製作がめんどくさいため、あまり送ってくれない人がいないかと思いましたが、熱心な詰めテトリスのパワーに問題製作者としては感激しています。

しかし、テレカ全買プレゼントという無謀な企画のため、いろいろな問題が起きました。全国の複数の場所ので解答の売買や、人の解いた解答を写しただけでそのまま送ってくる例も顕著にみられました。

自分の能力で何日もかけて苦労してパズルを解いた人と、他人の解いた答えを写した人が、同じプレゼント当選者となるのは公平さに欠くところがあるのは当然のことです。

編集部内で協議した結果、プレゼント当選には次の基準を設けることにしました。  
①明らかに他人の答えを写したと思われる解答は、全問正解であってもプレゼン

トの対象から外す。  
②同一の人が別人の名を借りて2通以上応募してきた場合は、プレゼント当選はその中の任意の1通とする。

とにかく、採点は大変でした。全国津々浦々から寄せられた解答を細部にわたるまで長い時間をかけてチェックしました。判断がつかなかった例を除き、①と②に当たると思われる人は全てはずしたのでテレカはあきらめて下さい。

また、L-15のブロックの配置ミス、オレンジと青との取り違え、回転入れの経過が明示されていない等で落ちた人もかなり多数にのほりました。一生けんめい書いた人がケアレスミスで落ちるのは残念ですね。

回転入れに対しては、問題の趣旨として、入るから入らないかがテーマなので、ぜひとも経過を明示して欲しかった。しかし、解答のルールがあいまいだったことも考慮して、回転入れの経過が図示されていないことも、一言でも回転入れと註があれば正解としました。

また、L-4以降の問題で解答のプロセスを図示せずにもと図だけ示した場合は不正解としました。

さて、お楽しみ正解者へのプレゼントですが、当選者多数のため、新しく特製テレカを製作することになりました。そういうわけで、賞品の発送はかなり遅れるものと思われるので了承して下さい。雑君先生のサイン入り色紙は当選者多数に上ったため、勉強に支障をきたす(笑)ため今回は辞退させて頂くことと

## LEVEL 1

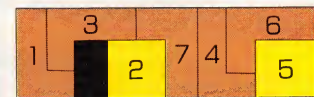
これ以上はないといった易しさの問題。数百人の中、1人も間違えた人はいませんでした。しかし、中には10分以上もかかった人もいた。北海道の佐藤君いわく、「タンスですね…」だそうです。



1・2を入れてまず1ライン消し、3〜7で全消し完成となります。

## LEVEL 2

んーこれもかんたんだこれはいけるかもしれないーとは埼玉の勝山君。このような声が多かったものの、オレンジと青のブロックをとりちがえてミスとなり涙をのんだ人があまりにも多かった。



1〜7の順に入れて全消し完成です。

## LEVEL 3

ここまで来ると、この問題はカンタンだったようだ。「天才のオレに、解けぬものはない」(北九州市の立岩君)と言っているのも今のうち…。



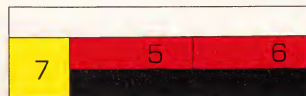
1〜4を入れてまず1ライン消し、5〜7で全消し完成となります。

## LEVEL 5

2段目からそろえたいいわゆる「中抜き」の問題では最もシンプルな問題です。LEVEL1と対比させるという意図がありました。LEVEL4を先にやっていなければもっと難しく感じたのでは。



1〜4と入れてまず2段目を消します。



5〜7と入れて全消し完成となります。



まとめると、こうなります。

### 別解まとめ図



## LEVEL 4

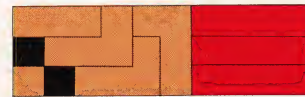
正解率こそ高かったものの、ここでつまった人は多かったようだ。まさにここからが真の詰めテトリス/左下のブロックは2段目からラインを崩さなければいけないことを示しています。「詰めテトリスのおもしろさわかる面」という声も多かった。



1〜6の順に入れてまず2段目を消します。



最後に7を入れて全消し完成となります。



まとめると、こうなります。

### 別解まとめ図

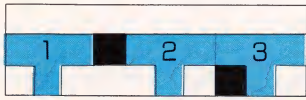




# 君はどの解答？ 全部解けてたかな？

## LEVEL 8

これはさすがに簡単だったとの声が多かった。しかも解答が手順前後で何通りもある問題で、読者をさらに勢いづかせる結果となったことを反省しています。(ぜんじ談)



1~3を入れてまず2段目を消します。



4~7の順に入れて全消し完成となります。



まとめると、こうなります。

### 別解まとめ図



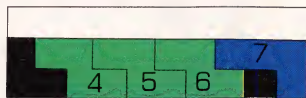
## LEVEL 7

この問題もL-6同様に解答は1通り、しかも置く順番が問題です。先に赤ブロックを入れないと緑が入らないよ。これで落ちた人もいました。

ここで再び北九州市の立岩君のコメントです。「うっなんなんだこれは一」と3分の2ぐらい気が狂いそだったけど、「神よ我に答えをおしえてくれたまへ」と仏だんに手を合わせても1回トライしてみると、とっとけたーやはり神様はいるんだなと思いつつ、また手を合わせておれいをいった(ウソじゃないよ)。



1~3を入れてまず2段目を消します。



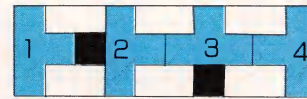
4~7の順に入れて全消し完成となります。



まとめると、こうなります。

## LEVEL 6

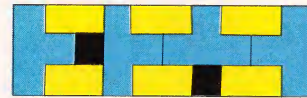
この問題がまず始めにあり、それから詰めテトリスが生まれたという名作です。「サワツと解けるやつなんかいないってば」という人もいましたが、世の中には天才が多かったようだ…。まあ、とにかくその美しさに芸術だという声が一番多かった問題です。



1~4を入れてまず2段目を消します。



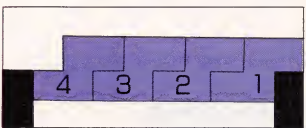
5~7を入れて全消し完成となります。



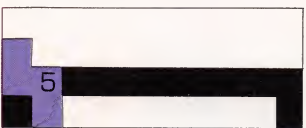
まとめると、こうなります。

## LEVEL 11

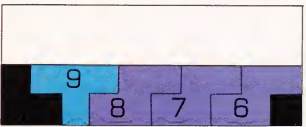
非常にきれいな問題で、当然解答は1通りしかない。解答が絞られるだけに、気がつく人と気がつかない人で時間のかかり方が大分違ったようです。ちなみに、緑8コと水色1コでも解けます(あたりまえか)。



1~4の順に入れてまず2段目を消します。



5を入れて更に1ライン消します。



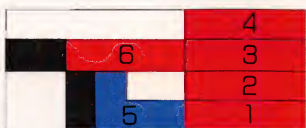
最後に6~9の順に入れて全消し完成となります。



まとめると、こうなります。

## LEVEL 10

L-9までは3ラインで、L-10はテトリスではスピードが遅くなるのにひっかけて4ラインでわざと易しい問題にしたつもり。でも意外に悩んだり、青をオレンジにってしまった人がいました。まあ、左下に黄色が入るのは一目瞭然でしょう。



1~6を入れてまず3段目を消します。



7を入れて1ライン消したあと、8・9で全消し完成となります。



まとめると、こうなります。

### 別解まとめ図

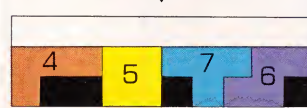


## LEVEL 9

解答は1通りではないと書いたが、実は4通り。右側に青と緑を立てるのが一番少ない解答だった。とにかくブロックの種類が多く、それに苦しんでいた人が多かったようだ。7つのブロックで7種類、3ラインのトリを飾るのにふさわしい問題であろう。



1~3の順に入れてまず2段目を消します。



4~7を入れて全消し完成となります。



まとめると、こうなります。

### 別解まとめ図







まとめると、こうなります。



5~9を入れて全消し完成となります。

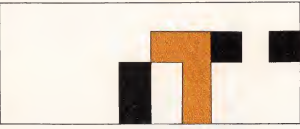


1~4を入れてまず3段目を消します。

## LEVEL 12

青をタテに全部落としただけで終わってしまいます。解答はもう一つ、複雑な組み方がありますが、こちらだけ気づいた人もいた。この人はこの解答を見てどう思うのだろうか。「気分がいい問題」というのが読者の一番多かった感想でした。

### 別解1



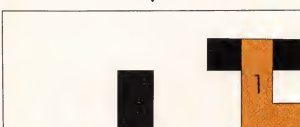
オレンジをこの位置まで落とし、回転させます。



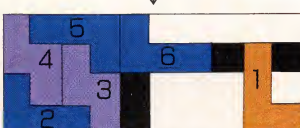
回転したら右に2ブロックずらします。



この状態で再び回転させます。



こうなります。



2~6の順に入れて3段目を消します。



最後に7~9を入れて全消し完成となります。



まとめると、こうなります。

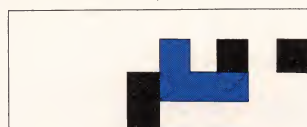
### 別解2まとめ図



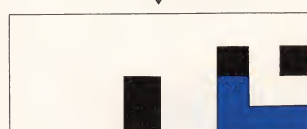
### 別解3まとめ図



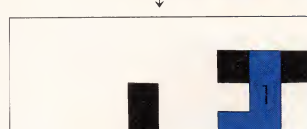
青をこの位置まで落とし回転させます。



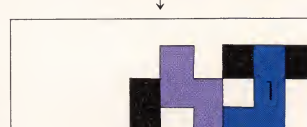
この状態から1段落ちたら右に2ブロックずらします。



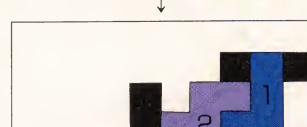
ここで再び回転させます。



このようにセットされます。



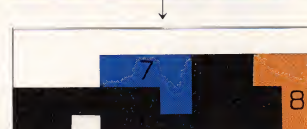
次に紫をこの位置まで落とし回転させます。



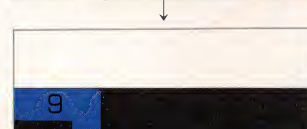
こうなります。



3~6を入れて3段目を消します。



ラインが消えたら7・8を入れて2段目を消します。



最後に9を入れ全消し完成となります。



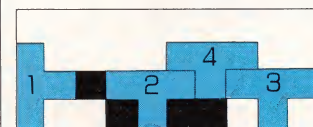
まとめると、こうなります。

## LEVEL 14

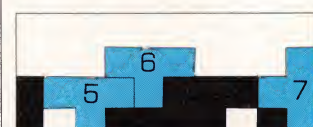
絶対回転入れを使わないと解けない問題です。しかし、解答の数は、実に16通りもあります。2人別々に解いたらまず同じ答えは出ないでしょう。この問題は回転入れに慣れてない人には難しいようで、埼玉の田中君は「脳が仮死状態になった」と報告しています。

## LEVEL 13

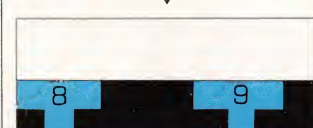
水色ブロックということでわけがわからなくなった人もいたみたい。中には「絶対に解けない」というふうにかたして来る人もいました。解答はほぼ1通り（正確には2通り）です。消去法で解いていく人は迷う要素がありませんので解き易かったはず。



1~5の順に入れてまず2段目を消します。



次に5~7を入れて1ライン消します。



最後に8・9で全消し完成となります。



まとめると、こうなります。

### 別解まとめ図



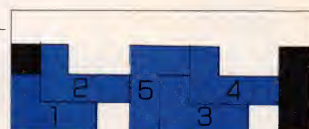




まとめると、こうなります。



6~9を入れて全消し完成となります。



1~5の順に入れて2段目を消します。(1は横ざらし)。

別解

### LEVEL 15

L-1~14までとはケタ違いに難しい問題。1カ月悩んだ末にあきらめた人もいました。また、むりやりブロックの配置を変えたり種類を変えたりした人もいましたが、誤植じゃなくて解けます。

本来は赤の回転入れを使うのが解答でしたが、回転入れを使わない答えも編集部内で見つけていました。しかし、その後解答は増え、4通りにもなっ

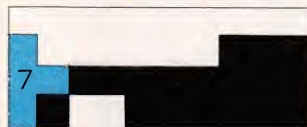
てしまいました。それでも難しさは群を抜いていたと言えるでしょう。1時間以内に解いた人はほとんどいませんでした。

あと1つと思いつつ1日過ぎ2日過ぎ日に日にヤル気を失って行くという読者の悲壮な叫びが、解答の中から聞こえてきましたが、それを自力で乗り切った人は感動が違うでしょう。

#### 別解2



1~6を順に入れ1ライン消します(1~3は左からの横ざらし)。



7を入れて更に1ライン消します。



8を入れてラインを消し、最後に9で全消し完成となります。



まとめると、こうなります。

#### 別解1



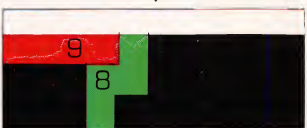
1~5を横ざらしを使って入れ、紫をこの位置で回転させます。



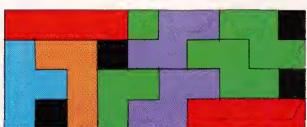
こうなります。



7を入れてまず3段目を消します。



8を入れ2ライン消し、最後に9で全消し完成となります。

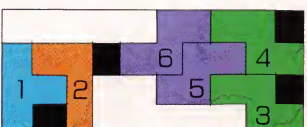


まとめると、こうなります。

#### 別解3



1~5を順に横ざらしを使って入れます。



6を入れてまず3段目を消します。



まとめると、こうなります。



まず1・2をずらして入れ、赤をこの位置まで落とし回転させます。



このようにセットされます。



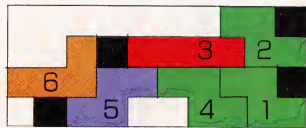
次に4を左からずらして入れます。



今度は紫を横ざらしでこの状態にして回転させます。



こうなります。



ここで6を入れて2段目を消します。



残った形に7を入れて、もう1ライン消します。



8を入れて1ライン消し、最後に9で全消し完成となります。



まとめると、こうなります。



# ゲームスト読者サービス部

夏も遠い思い出となり、暮れていく季節の中で君は何を想うのか。誰しものが心持ちアンニュイな今日この頃、あいかわらずのマイペースでぶっとばすゲームスト読者サービス部です。大阪で鍛えてきた燃ゆる商魂で、今宵も貴方にグッと迫る!

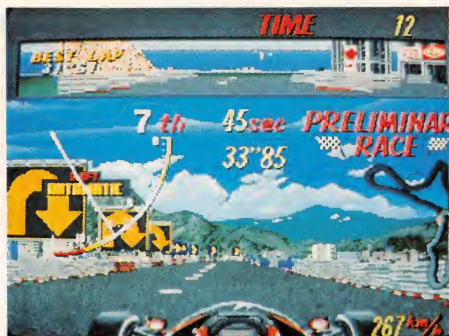
## スーパーモナコGP ターボアウトラン

■スーパーモナコGP/ターボアウトラン  
●60分/4944円(税込込み)

ス々に体感ゲームのビデオの発売なのだ。今回のものは1本タイトルだけでなく、2種のゲームプラスSSTバンドライブ入りで盛り沢山。うんオトクです。

ターボアウトランはオートマ、マニュアル両方あり、スーパーモナコGPも全シフトカバーしています。

発売は10月21日。



完成!

## オリジナルカラー テレカ



### 第2弾

読者デザインオリジナルカラーテレカセット、第2弾もついに完成!!

いやーっ言っちゃなんだがこいつは素晴らしいっ!!んっ、美しい美しいぞっ!!

デザインは東京都・無色無臭さんのワンターモモ区ペラボーマン、大阪府ワイバーンのおま君のフルキューレ、神奈川県NAL・T君のダライアスの3種類。はつきりって人手に渡したくないくらい出来がよいっ!

限定生産ゆえ、欲しいという方は早いもの勝ちでしょうっ!!親子の縁を切り、友情をふみこえても買っ価値があるぞっ!!

■オリジナルテレカセット2  
(T12) 3枚1組  
3千円(送料込み)



## 部通信

運動会だ文化祭だお祭り気分のおさまるヒマのない今日この頃、皆様いかがお過ごし?最近めっきりやらしくなつたと言われている担当です。しょうがないじゃ、ない、オトコなんだからあ。



○もはやサービス部の帝王との位置をゆるぎなくしたSSETAビデオ。P11、IIIもよいがツインイーグルもしぶとい。



■DATAMゲームビデオVol.1  
SETAスペシャル(V131)  
●29分/3914円(税込込み)



■マーじゃんギャルズ  
グラフィティVol.1(V130)  
●30分/2884円(税込込み)

人しだいぞっ。  
■雑居保父テレカ(ケーリー)  
1枚千円(送料込み)

今も昔も変わらない真心込めた手作りの味わい、サービス



もう見た人もいるかもしれないサイトロンマーじゃんビデオの第2弾、いよいよ全国的に登場なのだあつ。

今回のウリはP11&P13につざるでしょう。しょう子の必殺オーブンリーチ一発ツモドラドラドラドラ攻撃は必見だー画面もクリアで、こいつはグッド。あいかわらず笑ってゴマ化すし。他の収録作

ただいま好評発売中!!



マーじゃんギャルズグラフィティ

Vol. 2

品は、ニチフツの美女っ子学園、テレフォン麻雀、スキヤンダル麻雀、三木商事の麻雀カメラ小僧と、目まいがするほどすすぎるインチップ!とありあえず、見ていただきましょう。

■マーじゃんギャルズ  
グラフィティVol.2(V133)  
●30分/2884円(税込込み)











ゲームビデオ



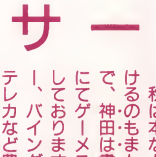
■アフターバーナー(V-L)  
体感ゲームのなかでも特に人気の高いアフターバーナーIIの全23面を収録。真青な海上や広大な雲海をマッパでかけるF14の姿は、見ているだけで気持ちがいいぞ。  
プレイヤー/YAM  
●20分/3378円(税込)



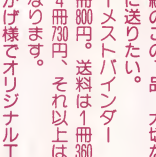
■JAX(V-B)  
コナミックのりまくりサウンドにのって、海で、空中で激しいバトルが展開されるこのゲームは、はまった人も多しんじゃないかな。  
●20分/3378円(税込)



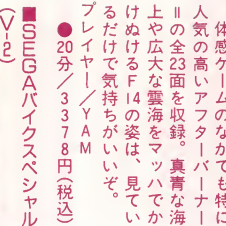
■GONIT'S WORLD  
88年度ゲーム大賞に輝いた力作。オリオンからエンディングまで、このゲームの魅力をあます所なく収録。  
●25分/3780円(税込)



■KONAMI SHOOTING  
このシューティング、ベストなグラフィックのままに、速歩スタートによる美事にAMモードで流されたプロモーションビデオを収録して、水平の世界を多方面から追求。  
●30分/3667円(税込)



■R-TYPE(V-B)  
もはや名作とっていい正統派シューティング。ビデオもまさに攻略ビデオの手法のようになっている。収録は2周年なので攻撃がハンパじゃないぞ!  
●20分/3378円(税込)



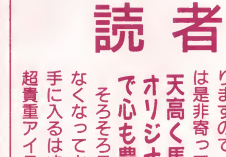
■SUPER GAME  
アフターバーナーとバイクスペシャルの3本にSDIとエイリアルシンドロームを加えた1本で6回楽しめる欲張りビデオだ。  
プレイヤー/SPREAMI  
●60分/9476円(税込)



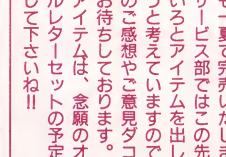
■SOLEIL FIGHT  
ほとぼしる熱気、とびちる汗/あの興奮をもう一度!というわけでストリートファイトの楽しさをまるごと1本収録。  
●20分/3378円(税込)



■魔界村(V-B)  
これは懐かしい。大魔界村の前作だけれども、その展開とグラフィックは年を経た今でも色あせない。ぜんじ師匠による2周目のプレイを収録。オマケのNG集が笑えるぞー!  
●20分/3378円(税込)



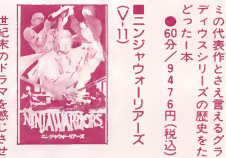
■GONIT'S WORLD  
最高水準のコンピュータグラフィックをフルに使った美しい戦闘シーを全面収録。さらにCGアニメによるストーリー解説。  
●30分/3667円(税込)



■POWER DRIFT  
ほとんどチキキマンリン猛スピードのバウワールシューティングゲーム。すばらしいサウンドと画像、最高のテクニックで君も風になれ。  
●30分/3667円(税込)



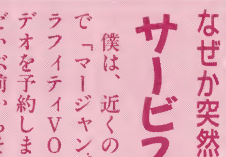
■KONAMI SHOOTING  
これはおすすぬあの美しいグラフィックのままに、速歩スタートによる美事にAMモードで流されたプロモーションビデオを収録して、水平の世界を多方面から追求。  
●30分/3667円(税込)



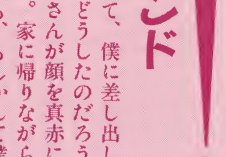
■KONAMI SHOOTING  
これはおすすぬあの美しいグラフィックのままに、速歩スタートによる美事にAMモードで流されたプロモーションビデオを収録して、水平の世界を多方面から追求。  
●30分/3667円(税込)



■KONAMI SHOOTING  
これはおすすぬあの美しいグラフィックのままに、速歩スタートによる美事にAMモードで流されたプロモーションビデオを収録して、水平の世界を多方面から追求。  
●30分/3667円(税込)



■KONAMI SHOOTING  
これはおすすぬあの美しいグラフィックのままに、速歩スタートによる美事にAMモードで流されたプロモーションビデオを収録して、水平の世界を多方面から追求。  
●30分/3667円(税込)



■KONAMI SHOOTING  
これはおすすぬあの美しいグラフィックのままに、速歩スタートによる美事にAMモードで流されたプロモーションビデオを収録して、水平の世界を多方面から追求。  
●30分/3667円(税込)



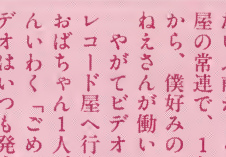
■KONAMI SHOOTING  
これはおすすぬあの美しいグラフィックのままに、速歩スタートによる美事にAMモードで流されたプロモーションビデオを収録して、水平の世界を多方面から追求。  
●30分/3667円(税込)



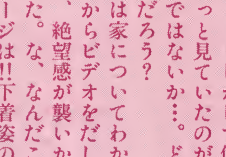
■KONAMI SHOOTING  
これはおすすぬあの美しいグラフィックのままに、速歩スタートによる美事にAMモードで流されたプロモーションビデオを収録して、水平の世界を多方面から追求。  
●30分/3667円(税込)



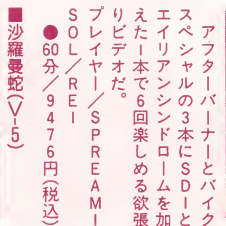
■KONAMI SHOOTING  
これはおすすぬあの美しいグラフィックのままに、速歩スタートによる美事にAMモードで流されたプロモーションビデオを収録して、水平の世界を多方面から追求。  
●30分/3667円(税込)



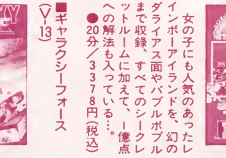
■KONAMI SHOOTING  
これはおすすぬあの美しいグラフィックのままに、速歩スタートによる美事にAMモードで流されたプロモーションビデオを収録して、水平の世界を多方面から追求。  
●30分/3667円(税込)



■KONAMI SHOOTING  
これはおすすぬあの美しいグラフィックのままに、速歩スタートによる美事にAMモードで流されたプロモーションビデオを収録して、水平の世界を多方面から追求。  
●30分/3667円(税込)



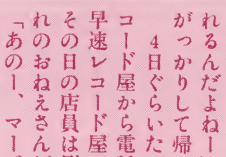
■KONAMI SHOOTING  
これはおすすぬあの美しいグラフィックのままに、速歩スタートによる美事にAMモードで流されたプロモーションビデオを収録して、水平の世界を多方面から追求。  
●30分/3667円(税込)



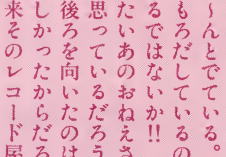
■KONAMI SHOOTING  
これはおすすぬあの美しいグラフィックのままに、速歩スタートによる美事にAMモードで流されたプロモーションビデオを収録して、水平の世界を多方面から追求。  
●30分/3667円(税込)



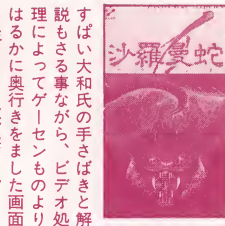
■KONAMI SHOOTING  
これはおすすぬあの美しいグラフィックのままに、速歩スタートによる美事にAMモードで流されたプロモーションビデオを収録して、水平の世界を多方面から追求。  
●30分/3667円(税込)



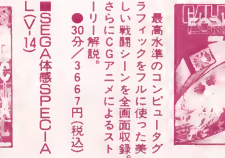
■KONAMI SHOOTING  
これはおすすぬあの美しいグラフィックのままに、速歩スタートによる美事にAMモードで流されたプロモーションビデオを収録して、水平の世界を多方面から追求。  
●30分/3667円(税込)



■KONAMI SHOOTING  
これはおすすぬあの美しいグラフィックのままに、速歩スタートによる美事にAMモードで流されたプロモーションビデオを収録して、水平の世界を多方面から追求。  
●30分/3667円(税込)



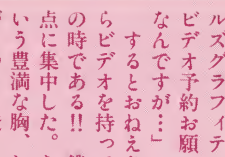
■KONAMI SHOOTING  
これはおすすぬあの美しいグラフィックのままに、速歩スタートによる美事にAMモードで流されたプロモーションビデオを収録して、水平の世界を多方面から追求。  
●30分/3667円(税込)



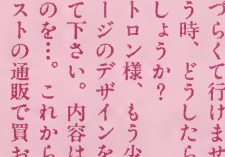
■KONAMI SHOOTING  
これはおすすぬあの美しいグラフィックのままに、速歩スタートによる美事にAMモードで流されたプロモーションビデオを収録して、水平の世界を多方面から追求。  
●30分/3667円(税込)



■KONAMI SHOOTING  
これはおすすぬあの美しいグラフィックのままに、速歩スタートによる美事にAMモードで流されたプロモーションビデオを収録して、水平の世界を多方面から追求。  
●30分/3667円(税込)



■KONAMI SHOOTING  
これはおすすぬあの美しいグラフィックのままに、速歩スタートによる美事にAMモードで流されたプロモーションビデオを収録して、水平の世界を多方面から追求。  
●30分/3667円(税込)



■KONAMI SHOOTING  
これはおすすぬあの美しいグラフィックのままに、速歩スタートによる美事にAMモードで流されたプロモーションビデオを収録して、水平の世界を多方面から追求。  
●30分/3667円(税込)

●20分/3378円(税込)

●20分/3378円(税込)

●20分/3378円(税込)

●20分/3378円(税込)

●20分/3378円(税込)

●20分/3378円(税込)

●20分/3378円(税込)

●20分/3378円(税込)

●20分/3378円(税込)

●20分/3378円(税込)

### 今月のイチ押し

やはり、ずるずること私といたしましては、これですよ!イチ押しビデオはこれっじゃない!!

WINNING RUN (V-32)  
●30分/3296円 (税込み)

評判よくて(自分で言うのもナンだけれど)これはいい!ベストテン5位に入れた。テクニカルで2分23秒くらいの方は必見。見て速い理由を理解して頂ければ20秒台は大丈夫!ゲームで試してみよう。

なぜが突然 サービス部アイランド

僕は、近くのレコード屋で「マイジャンギヤルズ」のビデオを予約しました。僕はだいぶ前からそのレコードの常連で、1年ぐらい前から、僕好みのかわいいおねえさんが働いています。やがてビデオの発売日。レコード屋へ行くとき店員のおぼちゃん1人。おぼちゃんいわく「ごめんね」。ビデオはいつも発売日より遅れるんだよね。その日はがっかりして帰った。4日ぐらいたってからレコード屋から電話があった。早速レコード屋に向かった。その日の店員は例のあこがれのおねえさんだった。「あのー、マイジャンギヤルズグラフィティっていうビデオ予約お願いした○○なんですけど?」

「それとおねえさんは棚からビデオを持ってきた。その時である!! 僕の目は一点に集中した。な、なんとこの豊富な胸、しかも下着がくつきり透けて見える。おねえさんがビデオを袋

部伝統のこの一品。大切なおねえさんに送りたい。  
●1冊800円、送料は1冊300円、2〜4冊700円、それ以上は800円となります。  
おかげ様でオリジナルシャツも一夏で完売いたしました。サービス部ではこの先もいろいろとアイテムを出していくことを考えていますので、皆様のご感想や意見見てください。お待ちしております。次なるオリジナルアイテム、念願のオリジナルライターセットの予定。期待して下さいね!!

(PN 鮎川まどか)

僕は、近くのレコード屋で「マイジャンギヤルズ」のビデオを予約しました。僕はだいぶ前からそのレコードの常連で、1年ぐらい前から、僕好みのかわいいおねえさんが働いています。やがてビデオの発売日。レコード屋へ行くとき店員のおぼちゃん1人。おぼちゃんいわく「ごめんね」。ビデオはいつも発売日より遅れるんだよね。その日はがっかりして帰った。4日ぐらいたってからレコード屋から電話があった。早速レコード屋に向かった。その日の店員は例のあこがれのおねえさんだった。「あのー、マイジャンギヤルズグラフィティっていうビデオ予約お願いした○○なんですけど?」

「それとおねえさんは棚からビデオを持ってきた。その時である!! 僕の目は一点に集中した。な、なんとこの豊富な胸、しかも下着がくつきり透けて見える。おねえさんがビデオを袋

僕は、近くのレコード屋で「マイジャンギヤルズ」のビデオを予約しました。僕はだいぶ前からそのレコードの常連で、1年ぐらい前から、僕好みのかわいいおねえさんが働いています。やがてビデオの発売日。レコード屋へ行くとき店員のおぼちゃん1人。おぼちゃんいわく「ごめんね」。ビデオはいつも発売日より遅れるんだよね。その日はがっかりして帰った。4日ぐらいたってからレコード屋から電話があった。早速レコード屋に向かった。その日の店員は例のあこがれのおねえさんだった。「あのー、マイジャンギヤルズグラフィティっていうビデオ予約お願いした○○なんですけど?」

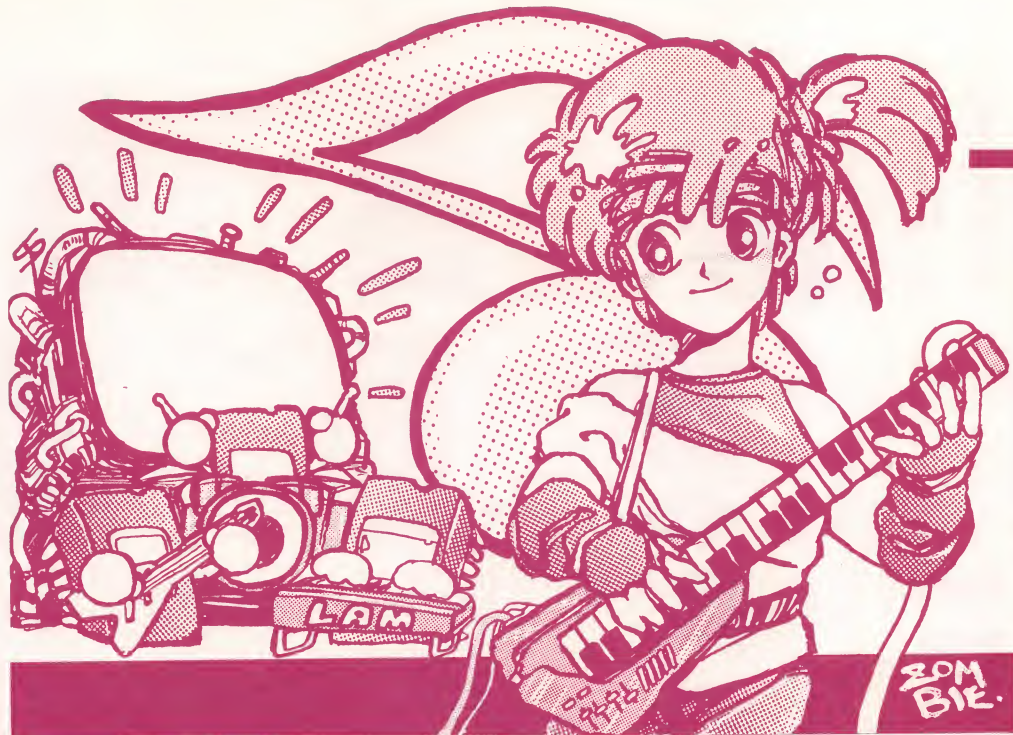
「それとおねえさんは棚からビデオを持ってきた。その時である!! 僕の目は一点に集中した。な、なんとこの豊富な胸、しかも下着がくつきり透けて見える。おねえさんがビデオを袋

僕は、近くのレコード屋で「マイジャンギヤルズ」のビデオを予約しました。僕はだいぶ前からそのレコードの常連で、1年ぐらい前から、僕好みのかわいいおねえさんが働いています。やがてビデオの発売日。レコード屋へ行くとき店員のおぼちゃん1人。おぼちゃんいわく「ごめんね」。ビデオはいつも発売日より遅れるんだよね。その日はがっかりして帰った。4日ぐらいたってからレコード屋から電話があった。早速レコード屋に向かった。その日の店員は例のあこがれのおねえさんだった。「あのー、マイジャンギヤルズグラフィティっていうビデオ予約お願いした○○なんですけど?」

「それとおねえさんは棚からビデオを持ってきた。その時である!! 僕の目は一点に集中した。な、なんとこの豊富な胸、しかも下着がくつきり透けて見える。おねえさんがビデオを袋



# 遊び無限大



＝本物のビデオゲームが簡単に楽しめます＝

## LOTUS PRESS AMUSEMENT MACHINE



LAM-1は安全設計…アース線を備えた安全設計  
 LAM-1はコンパクト…本体サイズ220×70×250mm  
 LAM-1はクリアな画像…RGBアナログ21ピン対応で驚くほどキレイ  
 LAM-1は低価格…19,800円(RGBコード付属)  
 LAM-1のコントローラー…MSX用コントローラーがそのまま使える  
 オプション…1プレイ3ボタンコントローラー  
 価格7,500円

家庭用RGB21ピン対応モニターにLAM-1を接続するだけで、驚くほど鮮明な画像に出逢えます。LAM-1は、サイズは小さくても中身はとてもビッグ。RGB専用電源ユニット使用で、画像は必ず満足できる美しさです。

さあ、今日から君もホームアミューズメントにチャレンジ！…楽しさ、無限大。

●ビデオゲームソフト  
豊富に揃えております。  
(1例)



R-TYPE	50,000円	源平討魔伝	40,000円	バラデューク	15,000円
アームDF	35,000円	最後の忍道	60,000円	メルヘンメイズ	80,000円
イメージファイト	62,000円	サイドアームズ	20,000円	ライフフォース	35,000円
M・I・A	65,000円	サンダークロス	75,000円	ロストワールド(P付)	90,000円
火激	35,000円	上海	30,000円	ワルキューレの伝説	125,000円
ギャラガ88	85,000円	スプラッターハウス	90,000円	SR麻雀P II	12,000円
究極タイガー	45,000円	ドラゴンバスター	15,000円	麻雀学園	20,000円
ギャプラス	12,000円	ドッチボール	10,000円	麻雀学園2	30,000円
グラディウス II	65,000円	ドラゴンスピリット	80,000円		

株式会社

# ロースプレス TEL(03)760-6630

〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-5-8 恵比寿サンモール6F ※資料請求は62円切手2枚同封のうえ、GM係まで。





# The Fortress of Death

父の仇を討つため、地下迷宮に乗り込む剣士アルバート。果たして生きて再び戻ることが出来るのか！

作：氏家雅紀 イラスト：りりあ046  
海軟風

## はじめに

止まることを知らない、投稿の山に戸惑いつつも、はねたまご3回目の発表だ。しかし紙面の都合で、各キャラの詳しい設定が乗せられないのが残念。

## ストーリー

「世界を邪悪から救う為に」そう言って旅立ち、帰ることをなかつた父アロンを追って、剣士アルバートは「死の要塞」と呼ばれる地下迷宮にやってきた。

魔物が徘徊するという、地下迷宮の支配者は何者か。そしてアルバートは、みごと父の仇を討てるのか。

今、迷宮の扉は開かれた。

## 筐体と操作方法 (図1を参照)

### ① 剣レバー

剣レバーは押す(ボタンでも可)事ができ、8方向及びニュートラルの状態を押すことにより、9箇所を突くことが出来る。また、斬り下ろしたり、横に斬り払うこともできる。

敵に与えるダメージは、突

きが2で斬りが1×3(斬りは3箇所当たる)。

### ② 盾レバー

盾レバーは4方向で、上は頭部、下は腹部及び下半身、左右はそれぞれ腕、ニュートラルで胸部を守る。

### ③ フットスイッチ

踏むと前進、離せば停止。速度は1段階のみ。

## 画面構成(図2参照)

### ① アーマークラスAC

人体図が表示されており、各部のアーマークラスが示されている。アーマークラスは0%~100%の範囲で変化する。0%は裸、100%完全防護で、敵の攻撃を受けると減少していく。回復はしない。

### ② アクセルランプ

フットスイッチを踏んでいるかいないかを示す。

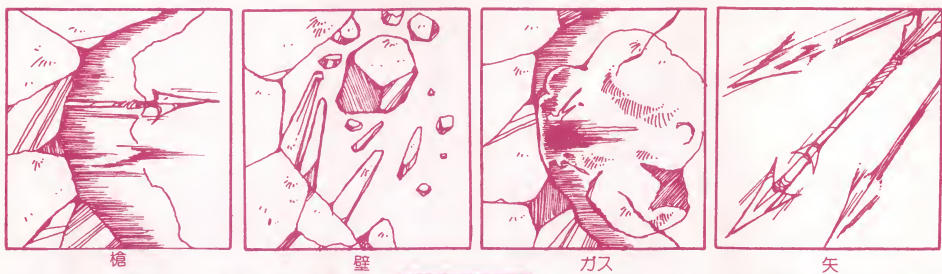
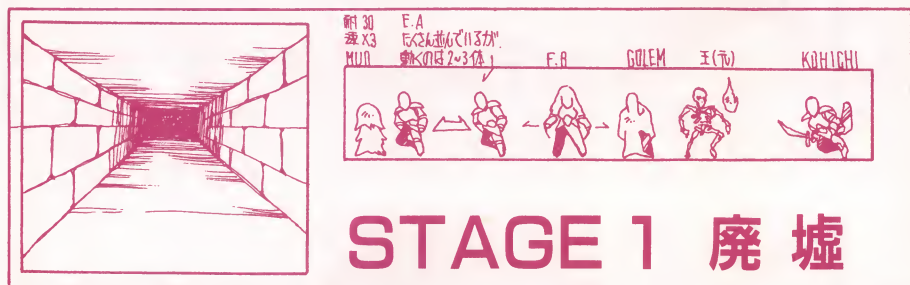
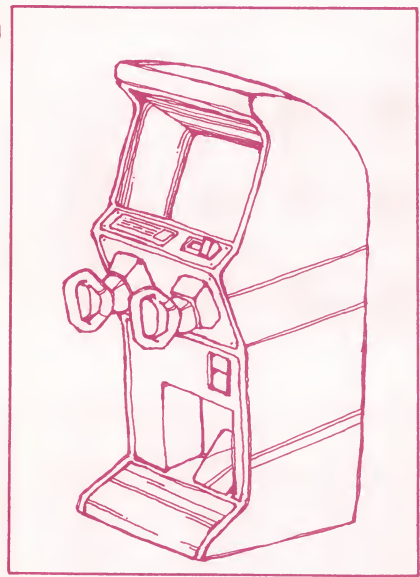
### ③ ライフゲージ

いわゆるバイタリティ表示で、初期値は120で40ごとに色分けされている。また面クリアで40回復する。ダメージ11STX(1攻撃を受けた部分のAC/100) ACの減少量11ST(11) / ST...敵のストレングス

## その他

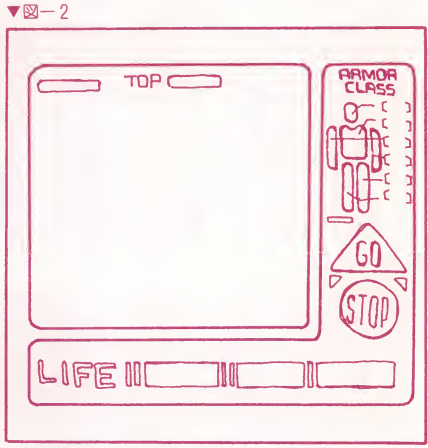
・敵キャラとの戦闘は、原則として1歩分の空間を挟んで対峙し、倒すまで進めない。  
・剣は盾より1歩先まで届く。  
・鎧を着ている敵は、鎧が壊れるまでは、突き、斬りともに1ダメージで、5ダメージでその部分の鎧が壊れ、以後通常となる。

T.....以前に同じランクの敵に攻撃を受けた回数  
④メイン画面



**TRAPS (VARIOUS KINDS)**

I スピア  
壁から槍が突き出ている。破壊不可能。  
II 崩れる壁  
2歩前で壁が揺れ、一定時間後崩れ落ちる。つらつら状の岩もある。  
III 酸霧  
強酸の霧が壁から吹き出る。ダメージはないが、ACが減少する。  
IV 矢  
ここからともなく、矢が飛んでくる。剣または盾で防ぐ。

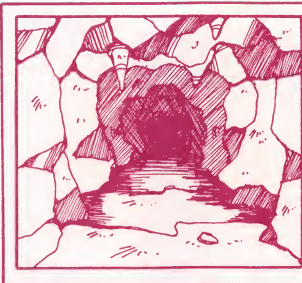


## 画面構成





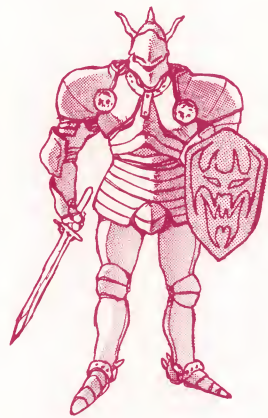




## STAGE 3 岩場

### EVIL ARMOR

冒険者の着ていた鎧に悪霊が宿ったものと言われる。実体はなく、鎧が破壊されるまで、近づくもの全てに攻撃を



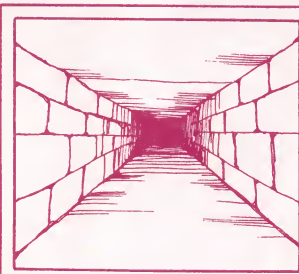
続ける。  
出現パターンとしては、飾ってあった鎧が、急に動き出して攻撃してくる。というもので、盾を含めてBの部分を全て破壊しなくてはならない。

### Darrie Spaele

かなりの修行を積んだ者でさえ、なかなか魔剣士にはなれないにも拘らず、少年が魔剣士になっているのは驚くべきことである。彼に会った冒険者たちは、彼のロープが地に落ちるよりも早く、その命を失うことになるという。

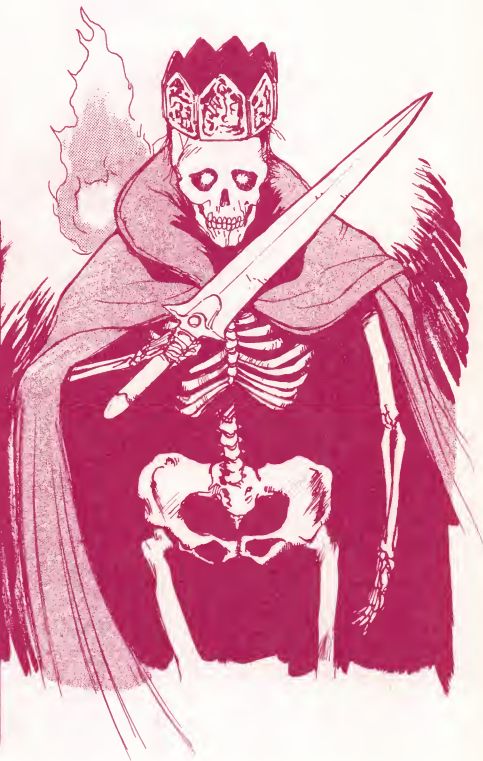
腰につけた短剣を連続で投げつけてくる。連射はバトルゾーン（2歩前）に行くまで続き、その後接近戦となる。また接近戦では、敵の胸アーマー部分にはダメージを与えられない。短剣で防御もするが攻撃するときに無防備になるので、攻撃を盾で受けながら攻撃するのがよい。

ボスだわー



## STAGE 4 城内

### KING'S SKELETON



悪霊が王の骸骨を操っているものである。悪霊を倒すまでは、骸骨をいくら倒しても、実際無く復活してくる。悪霊は炎の姿で骸骨の後ろをぐるぐる回っていて、骸骨を倒してから復活するまでの間のわずかな時間だけ、ダメージを

与えられる。  
骸骨は攻撃がヒットすれば崩れるが、盾で防ぐ事が多く、また崩れても数秒で復活する。悪霊はダメージを与えると、青から赤に変色していき、また回転スピードが早くなっていく。

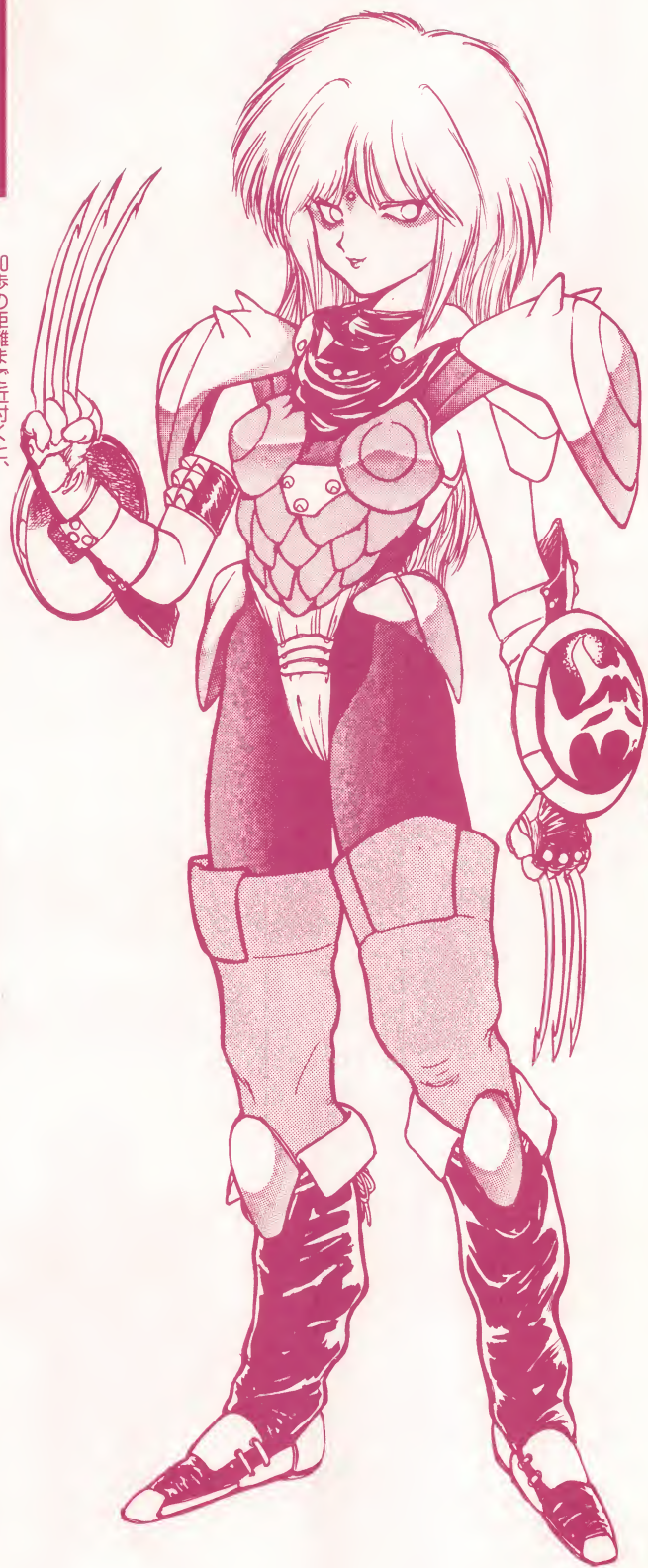


### ATTACKER-KOHOCHI

剣だけでなく、火をも自在に操る魔剣士。彼に敵対した者は、長剣に串刺しにされるか、魔法の火によって黒焦げにされるかのどちらかである。攻撃は剣と火である。左手を前にかざし、掌をこちらに向けた状態になると、数秒間掌から火の玉を連続発射してくる。

また剣の攻撃の1つに、非常に強力な技がある。これは剣を腰のために構え、もの凄いの勢いで突いてくるというもので、スピードが速く、技を出してからでは防ぎようがない。技を出す直前に特殊なステップを踏むのを見逃さず、盾を真ん中に構えるのが唯一の防方法だ。





## Fei-ia

魔剣士となった元冒険者。風のように素早い動きで冒険者に駆け寄り、手甲につけた鍵爪の一撃でその命を奪う。

10歩の距離まで近付くと、タッシュで突っ込んできて、鍵爪の一撃を放ち、元の位置まで飛び返って逃げる。壁際に追い詰めるまでその動作を繰り返し、その後通常の戦闘となる。

## Warrent

魔剣士と化した、主人公の父アロンで、ゲーム中最強の相手である。

特殊な技はなく、剣で突いてくるのだが、攻撃、防御ともに動きが早く、自分の攻撃をヒットさせることも、相手の攻撃を防御することも難しい。

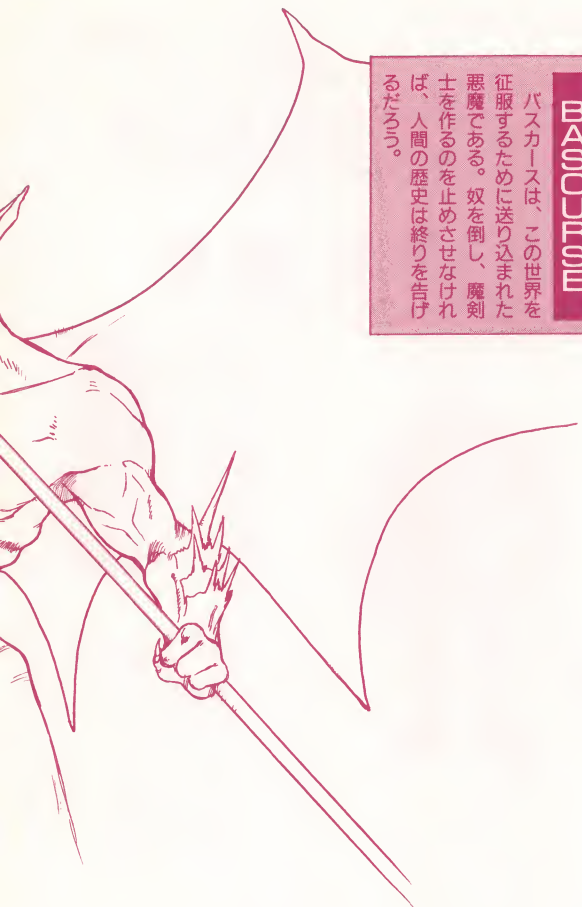
## 総評

煮詰める部分の内、いくつかを挙げると、まず画面構成。メイン画面が画面の中心にないのは、プレイヤーと主人公の一体感を妨げるので、アーマークラス等の表示は半透明にしてメイン画面に重ね、メイン画面はモニターいっぱいにした方が良さそう。また、その表示も色の変化の方が分かりやすく、かつ充分だろう。次に人間型の敵キャラクター全般に言える事だが、戦闘状態になった時に、バックステップが出来た方が良さそう。でないとし、剣をひたすら素早く突き出すだけのゲームになる可能性がある。

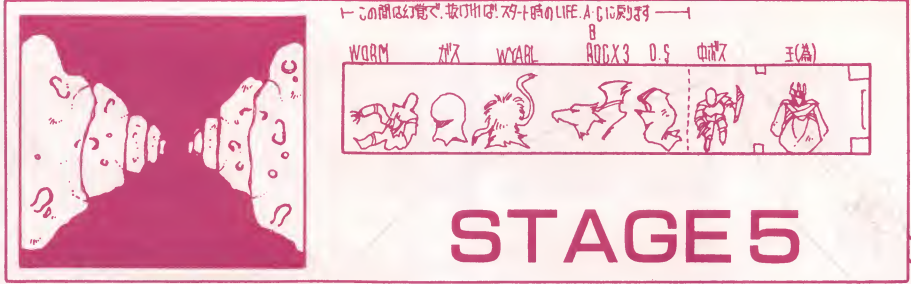
最後に、紙面の関係上細かい設定が載せられなかったが、なかなか味のある投稿作品でした。  
(野村流紋)

## BASOCCUM

バスカースは、この世界を征服するために送り込まれた悪魔である。奴を倒し、魔剣士を作るのを止めさせなければ、人間の歴史は終りを告げるだろう。







# STAGE 5



初め玉座に王の姿で座っているが、近付くと悪魔の正体を現す。腹に顔があり、その部分以外への攻撃は効果が無い。空中を飛び回り、かなり広範囲に動きまわる。手に持った槍のほか、腹の口からピームを吐いて攻撃してくる。また画面全体を光らせ、槍に

付いた宝石以外は何も見えないという、フラッシュ攻撃も仕掛けてくる。玉座の後ろには、悪魔の出入口である黒い鏡があり、パスカースを倒すと主人公は鏡を壊し、魔界からの出入口を塞ぎ、物語は終わります。

- 氏名：氏家雅紀(本当はP・Nがあったのだが10月号に本名で載ってしまった)
- 年齢：19
- 性別：男
- 血液型：破壊的なB型
- 生年月日：S.45.9.4 (何とドラエモンと1日違い)
- 趣味：雨の日はひとり物思いに沈むこと(危い?)。晴れの日にはもちゲセンへ。
- その他：実は浪人生だった

りする(二浪は確定的)。この芸夢を作る上で一番苦労した点は、ストーリーとゲームの矛盾点を減らす事と、何より人名や地名を考える事でした(辞書を開いて目に入った単語をアレンジするという間抜けな方法でやってしまった)。

最後に、この様な機会を与えて下さったゲームストに鬼の様な感謝の意を表します。

## マニアの君達に贈る基板情報!!

- 基板・本体の修理買い取りもOK!!
- 各種ソフトの買い取りもしてるヨ!!
- ファミコン・パソコンソフトもネ!!

中古基板リスト一例	
アルカノイド(P付).....	¥12,000
R-タイプ.....	¥58,000
アルゴスの戦士.....	¥18,000
イエローキャブ.....	¥8,000
イシターの復活.....	¥42,000
Wiz.....	¥9,000
エキサイティングサッカー.....	¥9,000
エクイテス.....	¥9,000
エレベーターアクション.....	¥8,000
エグゼドエグゼス.....	¥15,000
空手道.....	¥9,000
カルノフ.....	¥40,000
ガルティア.....	¥10,000
ガンスモーク.....	¥15,000
ケンゾーン.....	¥8,000
キングオブボクサー.....	¥9,000
ギャブラス.....	¥14,000
ギャラガ.....	¥9,000
奇々怪界.....	¥15,000
グラディウスI(電源付).....	¥27,000
グラディウスII.....	¥78,000
グレートソードマン.....	¥9,000
源平討魔伝.....	¥42,000
サムライ.....	¥8,000
サイドアーム.....	¥18,000
サイドポケット.....	¥10,000
ザビガ.....	¥9,000
サラマンダ.....	¥46,000
サイドストーリーナ.....	¥15,000
ダーウイン4078.....	¥18,000
シーファイターポセイドン.....	¥8,000
シティーコネクション.....	¥9,000
少林寺への道.....	¥10,000
シュートアウト.....	¥8,000
忍.....	¥52,000
ジェネシス.....	¥8,000
ジッピーレース.....	¥8,000
スーパーバックマン.....	¥12,000
青春スキャンダル.....	¥8,000
戦場の狼.....	¥14,000
ソソソ.....	¥9,000
タイムパイロット.....	¥6,000
タンクバスター.....	¥8,000
チャイニーズヒーロー.....	¥10,000
ティグダグ.....	¥10,000
ダंकショット.....	¥10,000
忍者君I.....	¥9,000
ハイパーオリンピック.....	¥9,000
ハイパーオリンピックII.....	¥9,000
バトルトリック.....	¥15,000
ビーウイング.....	¥9,000
ファイナライザー.....	¥11,000
ポッピングマッピー.....	¥38,000
ボンジャック.....	¥7,000
マグマックス.....	¥7,000
マンハッタン24分署.....	¥18,000
メトロクロス.....	¥12,000
妖獣伝.....	¥18,000
ロードランナーII.....	¥8,000
ロードランナーVI.....	¥8,000
ピタゴラスの謎.....	¥15,000



六九アーケード内  
にあるよ!

0263(36)5536 FAXも同じ

ソフトショップ☆マリオ  
長野県松本市大手2-2-4

※但し、代金は現金書留で送金して下さい。  
在庫に限りのある商品がありますので問い合わせして下さい。



# 中古基板のことなら!



懐かしのゲームから最近のゲーム迄  
在庫豊富……¥3,000より  
★通信販売を御利用下さい

あなたのお部屋がゲーセンに/

コントロールBOX

◎SVG-8(ハッピー商会製品)

¥34,800

- ・画面美しく
- ・連射機能付き
- ・テレビのビデオ端子に接続するだけです。

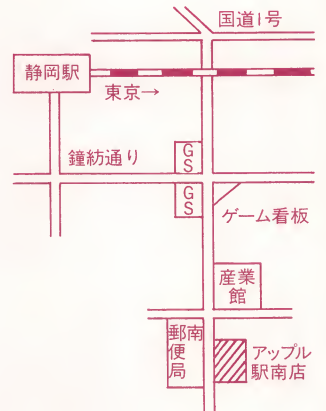
ようこそ

県下最大ゲーム場(120坪)

アップル駅南店へ

オール50円

10円ゲームも有ります。



基板売上のトータル・アドバイザー

# アップル

TEL 0542-87-5267

FAX 0542-87-5297

営業時間 AM11:00~PM8:00(平日)

AM11:00~PM7:00(日祭)

定休日 水曜日 静岡市豊田1-1-43 〒422

## ちょっとだけおしえますコーナー

PCB (カブコンPCB)	ジッピーレース……………¥5,000	プラスチック……………¥85,000	飛翔艇……………¥30,000	(その他PCB)
トップシークレット……………¥10,000	スベランカーII……………¥5,000	源平討魔伝……………¥30,000	中華大山……………¥22,000	ミスターDo対ユニコーン……………¥4,000
トカベン……………¥13,000	スバルタンX……………¥10,000	ワンダーモモ……………¥30,000	ハルズコマット……………¥48,000	エキサイティングサッカー……………¥4,000
ハリガス……………¥5,000	ヤンチャ丸……………¥9,000	マッピー……………¥10,000	ヘビーユニット……………¥33,000	チャンピオンベースボール……………¥3,000
戦場の狼……………¥10,000	(ジャレコPCB)	スカイキッド……………¥9,500	功里金団……………¥25,000	ボイイ……………¥4,000
アレスの翼……………¥12,000	P-47……………¥55,000	ギャラガ……………¥5,000	レインボーアイランド……………¥40,000	プログラマー……………¥3,000
1943……………¥28,000	天聖龍……………¥55,000	ゼビウス……………¥5,000	究極タイガ……………¥48,000	ペンギンウォーズ……………¥4,000
ラストデュエル……………¥30,000	エクゼリオン……………¥10,000	(セガPCB)	ニュージラントストーリー……………¥46,000	キングオブソッカー……………¥6,000
サイドアームズ……………¥10,000	アーガス……………¥10,000	レススルウォー……………¥50,000	タイガーヘリ……………¥24,000	ファイヤートラップ……………¥3,000
大魔界村……………¥100,000	(日物PCB)	忍……………¥58,000	ビーチバレー……………¥20,000	フェニックス……………¥3,000
ウィロー……………¥120,000	セラフォース……………¥30,000	ゴールドエンアックス……………¥100,000	ワードナの森……………¥20,000	(麻雀PCB)
(データイストPCB)	アームドF……………¥28,000	ペイルート……………¥45,000	ヘルファイヤー……………¥45,000	上野……………¥20,000
アクトフェンサー……………¥50,000	子連れ狼……………¥10,000	タフターフ……………¥55,000	ラストランサーガ2……………¥40,000	上海2……………¥45,000
ドラゴン忍者……………¥68,000	マグマックス……………¥5,000	モンスタースラント……………¥18,000	ファイティングホーク……………¥58,000	四川省……………¥20,000
ロボコップ……………¥68,000	キャリバン……………¥10,000	パーフェクトビリヤード……………¥15,000	大旋壇……………¥70,000	姫四季舞……………¥15,000
ファイティングファンタジー……………¥68,000	(コナミPCB)	ギガスパ付……………¥10,000	ウイズ……………¥5,000	個人教授……………¥30,000
チェルノブ……………¥35,000	グラディウスII……………¥53,000	UFO戦士よう子ちゃん……………¥10,000	タークミスト……………¥4,000	アイドル麻雀……………¥22,000
サイコニクスオスカー……………¥23,000	ハードパンチャー……………¥78,000	フリーキック……………¥3,000	リターンオブインベーダー……………¥9,000	麻雀学園I……………¥13,000
強行突破……………¥15,000	M.I.A……………¥63,000	(SNK PCB)	ジャイロダイン……………¥7,000	麻雀学園II……………¥23,000
対戦空手道……………¥5,000	ラビリンランナー……………¥30,000	原始島……………¥50,000	キック&ラン……………¥9,000	カメラ小僧……………¥10,000
リバーシジョン……………¥5,000	サラマンダ……………¥25,000	航空騎兵物語……………¥33,000	ピンポンキング……………¥4,000	麻雀クリニック……………¥10,000
キャプテンシルバー……………¥12,000	サンダークロス……………¥53,000	ゴールドメタリスト……………¥15,000	レイメイズ……………¥15,000	大人の麻雀……………¥15,000
ジェネシス……………¥8,000	ザ・ハスラー……………¥10,000	脱獄……………¥43,000	パニックロード……………¥6,000	テレフォン麻雀……………¥10,000
ブギーナナー……………¥5,000	クレージーコップ……………¥28,000	サイコソルジャー……………¥18,000	アルカノイド……………¥5,000	麻雀ビタミンC……………¥30,000
トライアウト……………¥3,000	Mr.五右衛門……………¥6,000	スライソルジャー……………¥43,000	(テクモPCB)	麻雀Gメン89……………¥20,000
ダーウィン4078……………¥12,000	新入社員とおる君……………¥5,000	アテナ……………¥7,000	リードアングル……………¥33,000	麻雀鹿鳴館……………¥6,000
サイドポケット……………¥10,000	スーパーバスケットボール……………¥7,000	タンク……………¥10,000	ジェミニウィング……………¥33,000	麻雀放浪記……………¥9,000
(アイレムPCB)	ハイパーオリンピック……………¥5,000	名人戦……………¥12,000	アルゴスの戦士……………¥23,000	麻雀狂時代……………¥5,000
R-TYPE……………¥40,000	ハイパーオリンピック84……………¥5,000	怒III……………¥40,000	スターフォース……………¥15,000	お雀子クラブ……………¥6,000
Mr.HELLの大冒険……………¥55,000	ブーヤン……………¥5,000	(タイトPCB)	ワールドカップ……………¥20,000	華弥生……………¥6,000
イメーシフアイト……………¥55,000	グラディウス……………¥24,000	地獄めぐり……………¥40,000	タンクバスターズ……………¥10,000	アンタツチャブル……………¥7,000
トナマ……………¥65,000	(ナムコPCB)	パワフルブル……………¥43,000	ボンジャック……………¥5,000	ツバーントレット……………¥7,000
ビザランテ……………¥32,000	未来忍者……………¥110,000	カバール……………¥55,000	ガスラー……………¥3,000	チャイニーズカンツ……………¥8,000
ロードランナー3……………¥8,000	フェリリス……………¥115,000	西遊降魔録……………¥20,000	(テクノスPCB)	
10ヤードファイト……………¥5,000	ギャラガ88……………¥100,000	ダブルドラゴン……………¥50,000	熱血高校バスケットボール部……………¥8,000	
	ワールドコード……………¥80,000	ダブルドラゴン2……………¥75,000	エキサイティングアワー……………¥10,000	

その他在庫豊富。常時300~500枚在庫。お電話下さい。 ※詳しい資料ご希望の方は62円切手2枚同封の上、アップルGM係まで送って下さい。



短期集中連載

サウンドクリエイター

N氏は語る

# ボクのゲームサウンド秘テク

その3…可能性いっぱいVGMの世界

えっ、もう最終回!?

という訳で短期連載の第3回は

百花撩乱(古い)の勢いの

VGMの現在と未来

レコード化の諸問題…

じっくりとお聞きしましょう。

みなさんお元気ですか？

最近私は、弟のファミコンを取り上げて、自分の部屋で楽しんでいます。何をやってるかっていうと、『マニアックマンション』。ちょっと前のだけど、結構面白くて、ハマってるの。時間すごくかかる

けど。このマンションに隠された秘密って何なのかしら。早く知りたい今日この頃です。

さて、このコーナーもいよいよ最終回となってしまいました。今回は、最近どんだん市場に出ているVGMレコードのこと。それか

らVGMの将来のことなんか、Nさんに聞いてみたいと思います。

「ゼビウス」で

幕あけ

—Nさん、VGMのレコード化

っていうのは最近流行りですけど、いつの頃から行なわれてきたんでしょう？

N氏 うーん。4、5年前かな。わりと最近なんです。ナムコの「ゼビウス」をね。細野晴臣さんがアルファレコードからレコ

ード化したのが最初だったよね。

—YMOの細野さん？

N氏 そう。それがVGMのまアはしりだね。今じゃ、レコード化は習慣化されてきたけれど、昔は全然無かったんですよ。

—短期間の大躍進ってわけで



すね。

N氏 VGMは、1つの音楽として急速に独立していったからね。最初は、そんなにマーケットは確立されていなかった。

—VGMのレコード化について  
も、基板から出る音そのままというのと、完全にアレンジしたものとありますね。

N氏 完全にアレンジっていうと、ナムコの「ビデオゲームグラフィティ・VOLI」が最初だったね。アルファレコードとかは、原音そのままっていうのが主流だったりで、どちらも意義のあることだと思いますよ。最近では、半分のアレンジで、半分をオリジナルにするのが多くなってきたね。

## アレンジで広がるゲームの世界

N氏 前回、前々回にも言ったけれど、ゲームの音楽は制約が多いよね。サウンドクリエーターとしては、いろいろな部分で妥協せざるを得ないんだ。

—曲の長さとか。

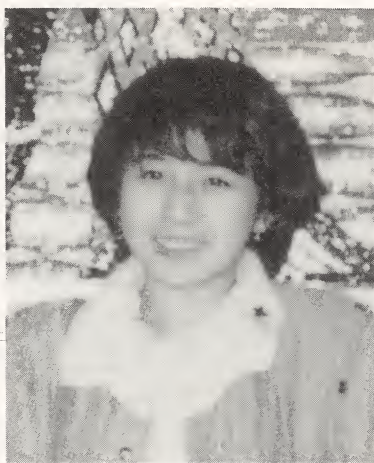
N氏 長さも、使う楽器も、曲の構成もね。勿論、そういった中で、音楽として完成されたものを作らなきゃならないんだけど、アレンジバージョンによって、本当に言いたいことを制限なく表現出来る。これはやっぱり、サウンドクリエーターとしては嬉しいことだね。

—私は聴き手として、アレンジされたVGMを聴くことで、そのゲームのイメージが広がるというか、自分が持っていたゲームの世

界が、もつとふくらんでいく楽しさっていうのを感じます。

N氏 そうだね、そういうゲームのイメージをふくらませる、相互関係というのも重要なね。でももちろん、基板から出るオリジナルをレコードにすることも大切なんだ。ファンも多いしね。だいたいゲームセンターのゲームは、ライフサイクルが短いよね。すぐに消えてしまう運命だし。1つの記録として残すことも重要な。画面を離れて、音楽だけを聞くことによって、その音楽の良さを発見出来ると思うしね。

—なるほど、両方とも意味は、



今回はこれまでですが...  
又お会いしましょうね。

いろいろな点であるんですね。

N氏 ただ昔は第1回でも言ったように、PSG音源とか、ファミコンも含めて音が貧弱だった。だから、シンセサイザーや生楽器を使ってアレンジすることで、すごく曲の変化があったわけだけども最近では、PCM音源とか発達してきたから、アレンジバージョンと大差ない音が出来てくる。これは好ましいことなんだよね。アレンジの意味を追求する以前に、ゲーム基板で完成度の高い音楽が出来たら、そりやすくていいことですよ。だから今後は、ゲーム基板上で出せない、歌詞をつけて歌うと

かね、そういう試みは結構面白いと思いますね。もう、いくつか出ているけれど。

## 想像以上ですよ レコーディング の作業

—レコード化するにあたって、レコード製作の実作業の時間というのは結構かかるんでしょうね。

N氏 そうだね。外のアレンジヤーの方に依頼するという方法とれば、これは楽ですけれどね。自分でアレンジ考えて、演奏まで

自分でやるとなるとこれは大変ですよ。レコード化するといつても、日々の会社内でのクリエーターとしての仕事もあるわけだしね。僕の場合、平行作業だったからスケジュール的には苦しかったね。時間もかかるし。ただ、それだけに自分の思っている通りにやれるというところは言えるな。

—自分で演奏もしちゃうんですね!!  
N氏 ...ということもありましたよ。シンセサイザーでね、もちろんスタジオミュージシャンによるところも多い。アレンジから何から、最終的なものまで付き合っ

て、レコーディングして、ミックスダウンして、レコードになるまで、2、3カ月位かかるかな。全部はつきじやないけど。でもスタジオに泊りがけで夜中になった

りね。

—体力いりますねえ。

N氏 (笑) そうだね。よくね今ヒットしているゲームのレコードをすぐ出して欲しいって声を聞くんだけどね。そうしたいのはやまやまなんだけど、結局、ゲームを実際に作っている最中は、サウンドクリエーターも、かかりつきりですごく忙しくて、それが出てからレコード化してことになって、いくら急いでもね、それくらいかかってしまうんだよね。

レコードってほら、録音してからも、プレスしたり、ジャケット仕上がりたりね。いろいろ時間がかかる。だからゲームが市場に出たと同時に出すっていうのは、今の状態では難しい。もつと仕事に余裕があれば、レコード化にも最初から積極的に臨めるわけなんだけれどね。

—そういう形態になるといいですね。

N氏 そうですね。

## 確実な流れ CD-ROM化

—Nさん、VGMも急速に進歩して、レコード化もすすめられるようになったわけですが、VGMの将来のことについて、今回は最終回ってことでもありますし、伺いたいんですね。

N氏 そうですね。ハードの面から言うと、今後間違いなく、CD-ROM化していくと思いますね。

—CD-ROM化?

N氏 ゲームの中にROMというデータを記憶するものが入っているんだけど、前回話したように、サウンドデータもそれに入れて、

音色を呼び出し、音楽を構成しているんだ。ROMの容量というのは、2メガとか4メガバイトなんだけど、CD-ROMは、その500倍位の容量がある。

—CD:って、あの音楽を聴くCDと同じようなものですか?

N氏 そうだね。CDの中に情報をデジタルで刻み込んであるんだけど、その莫大な容量で、何が出来るかっていうと、生の演奏をダイレクトに入れることが出来る。さっきの話の、アレンジバージョンとかも、そっくりそのまま入られるわけ。これ以上完璧な形はないわけですよ。

—それはすこいことですね。でも、どうして今すぐ出来ないんですか?

N氏 うん。これには、大きな問題が2つあるんだ。1つはコストの問題。CDを作るのにはかかるんだよね。ハードのコストが、うーんとあがってしまうので、なかなか実用化しない。でもいざれば安くなるだろうね。

もう1つはCDをアクセスする時間が長いってことなんだ。長いといっても、1秒以下の問題なんだけど、ゲームっていうのは全部の処理が1—60秒の間の出来事の中でCPUが全ての情報を制御しているんだ。CD-ROMのアクセスというのは、まだそれには間に合わないんだよね。その問題を克服すれば使えるんだけど... シューティングやアクションゲームには、今のところ実用化出来ないけれど、ロールプレイング



のようにゆっくりしているゲームには向いているね。

最近、富士通から出たFMタウ  
ンズなんかは、CD-ROMが標  
準搭載されている。そんな形で、  
どんな普及してくるだろうね。

——じゃあ、もうすぐそこまで  
きているんですね。

N氏 うん。その2つの問題が  
解決されたら、ゲームセンターで  
ものすごい音楽が聞けるんですよ。  
——するとゲーム自体も変わっ  
てきますよね。

N氏 そう。当然ゲーム内容だ  
って、容量がそれだけ多くなるわ  
けだから、シーンの数も増えるし、  
もともと凝った、奥の深いゲ  
ームが出来るでしょうね。

——わあ、楽しみです。

N氏 シミュレーションゲーム  
なんかが発達してくるかもしれな  
いね。今までシミュレーションを  
リアルに再現しようとすると、莫  
大な容量がかかったわけ。それが  
解決されると、より本物に近づい

ていくことが出来るからね。

——面白くなりそう！

N氏 いろいろな意味でね、今  
までの限界を打ち破るゲームが出  
来るだろうね。それだけ、作る側  
の労力は10倍大変になるわけだ  
よ。

——うーん。第1回のお話でFM  
音源によって、よりハードな作業  
になったということでしたが、こ  
れからますますハードになるん  
でしょうね。

N氏 (笑) でも、それだけ優  
れたゲームを、自分の手で作れる  
わけだからね。これはやりがいも  
ありますよ。

——これからサウンドクリエー  
ターになりたいという人には、な  
かなか励みになるお言葉ですね。(笑)

## 柔軟性と好奇心 とても大切ですよ

——こうして聞いてみるとゲーム  
はこれからもっと世界が広がるわ

けだし、VGMはますます素晴ら  
しいものが要求されていって、サ  
ウンドクリエーターの仕事って、  
本当に時代に先がけて対応してい  
かなければならないものなんです  
ね。

N氏 柔軟性というのは大切で  
す。いろいろな意味でね。ハード  
に対しても、ソフトに対してもね。

——ハードはどんどん進歩する  
し、ゲームの内容も広がるという  
ことは、VGMも多様化すること  
になりますね。サウンドクリエー  
ターって、ゲームのいろんな世界  
の音楽が作れて楽しそうだと思っ  
たけれど、その世界も今よりもっ  
ともっとひろがるんですね。

N氏 だからね、これは昔も今  
も、将来にも言えるんだけれど、  
いろんな世界の音楽を知っていな  
いとダメなんだよね。片寄ってい  
ると、対応出来ない。基本的なこ  
とだけれど、これは大切なことな  
んです。えり好みしないでどんな  
音楽のジャンルも、みんな聴いて

吸収していかなきゃね。

——サウンドクリエーターになる  
為の心得ですね。

N氏 やっぱ、新しい情報を  
得たり、新しい音楽を聴くことを、  
めんどろに思うような人だったら  
適性は無いと思う。

——それが柔軟性につながって  
いるんですね。

N氏 音に対するそういう欲求  
ってというのは、自然に出てくるも  
のだからね。好きで、自然とそう  
いう気持ちを持てる人でなければ  
ね。加えて、新しいことや知らな  
いことに興味をもつ好奇心を、絶  
対失わないことですね。これは最  
後に声を大にして言いたい。

——好奇心はずくあるんですが  
……(笑)

N氏 (笑) とても大事なこと  
ですよ。

——楽しいお話いろいろとありが  
とうございました。

3回にわたって、某社でサウン

ドクリエーターとして活躍されて  
いたNさんに、VGMのこと、い  
ろいろ伺ってみたいわけですが、い  
かがでしたか？ 私も、これから  
VGMを聴くのがもっと楽しみに  
になりました。これからVGMがど  
んな風に展開していくのか、目が  
離せませんね。

Nさんに近況を伺ってみました  
ら、今、東京、渋谷の電力館で近  
く上映される予定の、3D立体映  
像の音楽を担当されているそうで  
す。機会があつたら観に行つてみ  
るのもいいですね。Nさんは、今  
後はゲーム音楽だけにとどまらず、  
幅広く、音楽の仕事に携わってい  
くつもりだそうです。映像音楽な  
んかもやっていきたいと話してい  
ました。でも近い将来、又、ゲー  
ムの音楽をやりますよと最後に  
私に宣言してくれました。Nさん  
の今後の活躍が楽しみです。  
それではみなさん、機会があつ  
たら、またお目にかかりませう  
ね！



サウンドクリエーター

N氏は語る

# 好奇心を、 絶対 失わないように 努めな。



## ホリゾンタルと バーティカル

ゲームモニター(別名CRT)を横に置いたところを頭に描いて下さい。この時の横方向をH方向、縦方向をV方向と呼びます。

Hはホリゾンタルの頭文字で、「水平方向」を意味します。Vはバーティカルの略ですから「縦方向」の意味ですよね。(図1) ちなみに、CRTを縦に置いた時は縦方向(長辺)をH、横方向(短辺)をVとしてみなしますので間違えない様に！(つまり、横にCRTを置いた時を常に基準としてH・Vを考えればよいという事になります。)

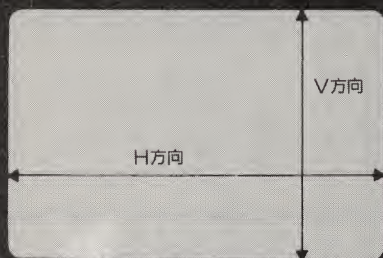
こうした専門用語は開発に携わる様になると、ちよくちよく耳にするものです。覚えておいて損はないと思います。

## オブジェクトや スクリーンの H・V反転について

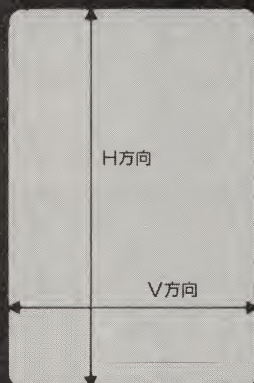
さあ、さっそく「H・V」という言葉が出てきましたね！

### HとVの説明図

(図1)〈HとV〉



ヨコ画面の時を中心に考え、横をH、縦をVとする。



画面をたてた時は横がV、縦がHとなる。

# 水谷 潤の ゲームデザイナー入門 9



# ゲームをつくりたい人に—— これだけは知っておきたい 基礎知識 (第2部)

前回の専門用語集は、これからゲームを作ってみたいという人にとっては大変ためになる基礎知識だったと思います。今回はさらにより深く研究してみましようね！

さて、問題は「H・V反転」という言葉です。まずは、(図2)を見てもらいましょう。

なにやらバックマンらしき絵が左右(又は上下等)に「ひっくりかえって」いますね。

この図の様に、絵柄をH方向に反転して表示したり、V方向に反転したり出来る機能が、最近のボードにはたいがい付いています。従って、図2の様に4種の絵を

持つ必要もなく、1つの絵だけ描けばOKなのです。

「HV反転して！」と言われたら「左右反転後、さらに上下反転をして」と言われているのと同じ事だと思っして下さい。

反転機能はHのみとかVのみといったボードもあります。また、反転機能を削り取ったボードもあります。

## カラーバンク (カラーモードとは)

今度は色の話をしましょう。

「このボードは16色、16カラーバンク(モード)だよ」という話が出たとします。これは一体どういう意味なのか、これから説明していく事にしましょう。

まず、カラーバンクとは何でしょうか。これは単純に、絵具ののった「パレット」だと考えて下さい。こうしたパレットが16ある状態を「16カラーバンク(16バンクと略す事もある)」と呼ぶのです。つまり、「16色、16バンク」というのは、16色の任意の絵具(色)をのせたパレットが16枚分あるという意味だった訳です。(図3)

こうしたパレット群は普通番号を付けて区別してやります。16カラーバンクある時は、最初のパレットに0(ゼロ)のナンバーをふり、順次1・2……9・A

……Fと16進法でナンバーを付ける訳です。各パレットにのっている絵具にも同様に0~Fのナンバーがつけます。このオブジェはカラーバンクAで表示して下さい」といった指定の仕方をするのです。

※:オブジェクトとは別個に普通スクリーンにも独立した型でカラーバンクが存在します。

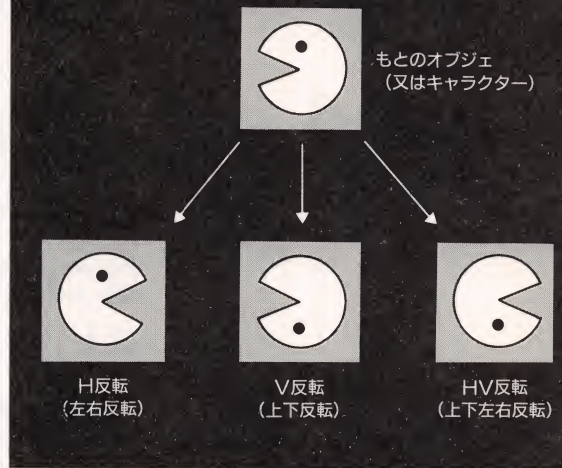
## カラーバンク 切り換えと カラーラム 切り換えについて

たとえば、Aというカラーバンクで表示していたものを突然、まったく違うカラーバンク(パレット)の内容に(絵具の)色を切り変える事で、ある種の視覚的効果を得る場合があります。

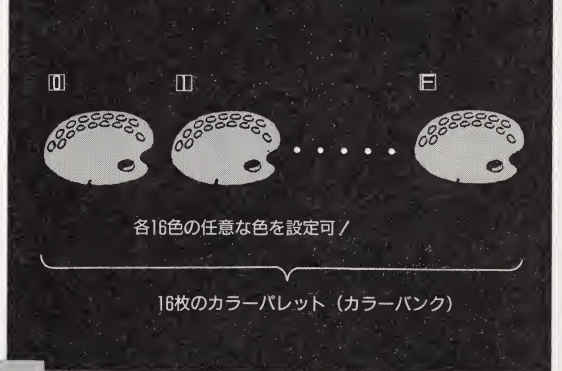
これが、「カラーバンク切り換え」というテクニックです。又、これとは別に、「カラーラム



(図2) H・V反転機能



(図3) (16色16バンク)



切り換え」という技もあります。

これは、パレットを別のと取り換えていた先程のテクニクと異なり、パレット自身は持ち変えずに、絵具の内容自体を、あらかじめ用意しておいたカラーデータに塗り変えるというテクニクです。つまり、カラーラムの内容を直接切り換える訳です。カラーラムのつてないボードでは当然この技は使えません、最近ではほとんどのボードにこれが付いています。

ゼビウスの赤い明滅の様な場合「カラーバンク切り換え」よりもむしろ、「カラーラム切り換え」を使って行った方が一般的に効率が良い様です。これは、カラーバンクが十分あまってもいい限り、「パレットの無駄使い」になるだけだからなのですが、こうした事はやはりある程度、実際に体験してみないとわからないかもしれせん。

## ヌキ(またはスクリール)

オブジェクトやスクリーンがそ

れぞれ重なった時、透けて下が見える部分があります。これを、ヌキとかヌルとか呼んでいます。

基板により異なりますが、たいがいカラーの順番がF番がヌキと呼ばれ、この番号で指示されたドット部位が透けて見える訳です。ですから、16色使用可といっても、実際はヌキを除いた15色しか色が無いのと同じ事なのです。

## スクロールのタイプ別問題点

前回「スクロールの話」を少ししましたが、ここで「スクロールのタイプ別問題点」について、さらに深く研究していく事にしたいと思います。

### ①強制スクロール

これは、プレイヤーの意志とは別に、製作者側の意図した通りにスクロールを「強制的に」進ませるものです。

ゼビウスなどは前方に進むだけ

ですが、フェリオスの様に多方向に強制スクロールするものがある事は御存知です。

こうした強制スクロールの利点は、(その場に居する事等が許されない分) 展開もスピードで、なにより無駄なタイムロスがないという事です。

又、ゼビウスの様に、まったくマップ自体に障害が無いものに対して、グラフィクスIIやフェリオスなどには、「マップ自体に触れてはいけない」要素が入っています。この障害物が強制スクロールとドッキングすると、「障害に(スクロールで)押しつぶされた」といった場面が少なからず出てくると思えます。

企画者サイドが、「これが狙いなんだ」と思っている、プレイヤー側には「強制スクロールにやらされた」↓「自分のせいじゃ無い」↓「ズルイ」という一連の心理をいだけかねません。この様な場面で、「これは明らかに自分のせいだ」と納得させるに

は、かなりの深い配慮が必要となります。強制スクロールに於いて「マップ自体を障害とするかどうか」は、そのゲーム性を大きく左右するものだと思います。

場合によっては、一般プレイヤーに「俺には(ワタシには)無理みたい!」と思われる一因になりかねません。なにも知らない人はレバーをちよつと入れただけで、ドン! リプレイをしてくれればいいですが、二度とやらない! という人だつて出てくるはずですよ。実際、一般的に見ても、「マップ自体が障害」であるものより、そうでないもの(たとえば、ハレーズコメットや究極タイガー等)の方が大衆にアピールしていると思われまます。

あと、強制スクロールのスピードについて。

これについても、どの位が一番自分のイメージに近いかを考えて設定しなければなりません。(ソフトラッシュなんかで、どうでもいいやなんて人もいますからね。)イメージだけでなく、目の疲労度や認識度についても(スクロールを高速化する時は)考慮したいものです。

### ②任意スクロール

任意スクロールとは、プレイヤーの意志どおり(強制されずに)動けるスクロールをさします。

バックランドはスクロールを一時的に(自分の意志で)止めたり、逆行したりする事が出来ます。

こうしたゲームでは、強制スクロールとは違って、そのままでゲームの流れがストップしてしまいかねません。もしくは無味乾燥な作業が点稼ぎの為になされたります。これはほとんどの場合、

意図したゲームの面白味とは相反する行為ですので、作り手としては、こうした行為をある程度(業務・家庭用を問わず)規制するのが普通なのです。

そんなところで長々とうろろしてないで先にある、もっと面白い部分で遊んでもらいたい。又、そうする事が意図した面白味を最大限に味わってもらえる事につながる、という訳です。

(早く死ね/死ね/インカム第一!!なんて考えて、こうした規制を入れてるのではありません。(笑)念のため)

ま、そんな訳で、こうした任意スクロールの場合、さまざまな規制が必要ですよ。

たとえば――

- ・タイムアウト制(一般用)
- ・逆行制限(スーマリなど)
- ・移動範囲規制(レインボー)
- ・無敵キャラ登場(サイバリ)

などがよくあるタイプの規制です。

逆行制限などは、それ単独では本来の意図をカバーしきれませんので、スーマリなどでも、タイムアウト制とからめて使用しています。

また、ケ○ンシャ○の様に、無敵でない無敵キャラは作っても何の意味もないでしょう。

こちらへんはアルゴリズム(算術等)による、動きその他等の論理)をがっちり企画側で固めないと、(特に業務用の場合)永久パターンで永遠に遊ばれてしまう事になります。(企画側のくだらないミスで、営業の大失敗となるケースがよくあります。注意しましょう。)



# メチャ安い!!!

## 大ゲームセンター



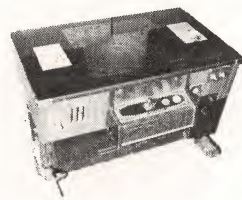
輸出も  
してます  
パチンコ機  
パチスロ  
補給装置  
その他用品



●1ゲーム10円、20円より～  
なつかしいOLDゲームからニューゲーム  
そしてメダルゲームまで120種あります。  
子供から大人まで楽しめる店です。



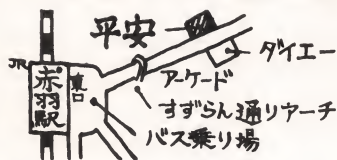
テーブルTVゲーム機  
**格安販売!**



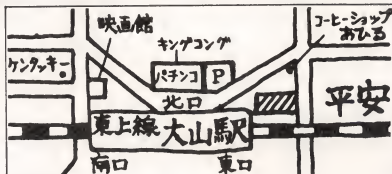
●18インチ 40,000円より  
(完動品・整備済)

●ゲーム基板 5,000円より  
(タイトルジャケット 配線図付)

※詳しい資料・プライスリストは60円切手2枚同封の上ゲーム平安赤羽店にご請求ください。  
※ご住所とお名前を忘れずに書いて下さい。



●赤羽店



●大山店

君とゲームを楽しみたい——ここはゲームワンダーランド

# ゲーム平安

■赤羽店

〒115 東京都北区赤羽2-9-2  
☎03(903)1871  
FAX 03(902)2649

■大山店

〒173 東京都板橋区大山東町18-9  
☎03(962)4745

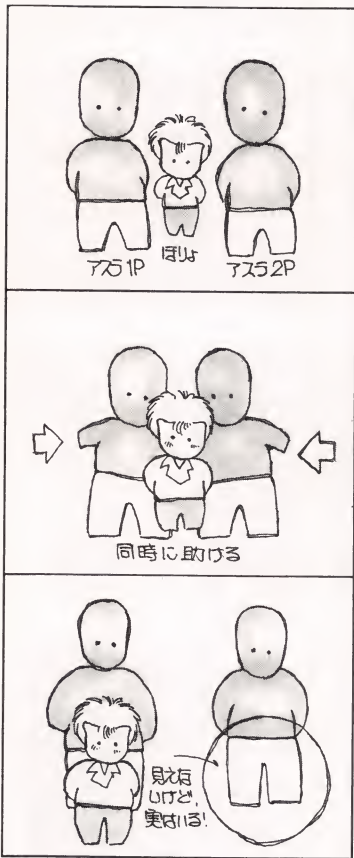


# 新・驚異現象201

## BIKKURAMATION

今回はマジで危なかった。  
読者のおハガキに助けられ、  
編集部めずる<sup>2</sup>、YOU・Aめご兩人に助けられ、  
やっと出現。みなさんに感謝。

構成：山河悠理



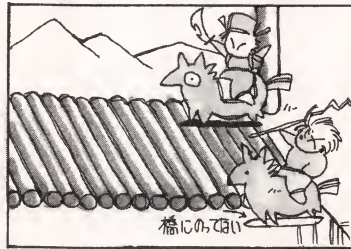
189

びっくらめーしょん

### ゲインブランド

#### ●新クローン製造法(2P)

図のようにすれば1人の補慮で2人増やせる。  
(愛知県・ブランドハウスMASTER+つよし+おーの)  
●2P・ONLYの増殖技。確認方法は、取っ  
てない様に見える方が他の補慮を取りに行けばよ  
い。取れなければ成功だ。どの面でも可能だが生  
産ペースが遅いのが欠点だね。



### 天地を喰らう

183

びっくらめーしょん

●武空術&ハメ技  
4面のつり橋の手前で下の  
段でレバーを右に入ればな  
しにしていると、つり橋の下  
を走る。レバーを他の方向に

入れると元に戻る。(武空  
術)

このまま中ボス(胡軫)の  
戦いになるが、そのまま右下  
にいと、中ボスがハマって  
しまう。一定時間攻撃できる  
が(右下からは脱出する)、し  
ばらくするとハマリの状態か  
ら抜け出してしまおう。  
(編集部・ちゃら男)

●7面でも同様のことので  
きるが、ザコが強いのでやめ  
たほうがいいでしょう。

びっくらめーしょん

184

### フラスアルファ

#### ●1P・2P

各面クリアした時に、1P  
と2Pのスタートボタンを押  
したままレバーを左側に入れ  
ていると、1P側の場合セリ

アの画面のはずがルウミィに  
変わる。  
(岐阜県・©俺様はCOOL  
WARRIOR◎君)

●これは開発の人が意図的  
に入れたコマンドらしいね。  
でも、こうでもないもんな。  
ミィの立場がないもんね。ち  
なみに、ハイパーが無いと意  
味ナシ。

びっくらめーしょん

185

### ダートフォックス

#### ●小道芸(多人数使用)

複数のプレイヤーが横に並  
んでゴールすると、ラップタ  
イムに関係なく同着になる。  
(編集部・ずるずる)  
●1位で同着も可能で、優  
勝のグラフィックも同時に出  
ます。おためしあれ。

びっくらめーしょん

186

### ダートフォックス

#### ●超大道芸

2面後半のジャンプ台でコ  
ース外へ向ってジャンプする  
とまれに成功する。そのまま  
コースの反対側へ進むとまっ  
暗になってしまおう。

●千葉県・稲毛サンシャイン  
●これは未知の世界。5面  
の段差の連続地帯でコースに  
戻れるそうです。

びっくらめーしょん

187

### F・ファンタジー

#### ●意味無し技

ボンとの戦いで、ボンがタ  
ツクルをしてきた時にダメー  
ジ受けないギリギリの所で大  
ジャンプをすると右側に抜け  
られる。その状態でボンに接  
近すると左側にはじきとばさ  
れる。  
(神奈川県・B/F君)

●普通にやることでもき  
ついもんね。タイミング命。

びっくらめーしょん

188

### せこい点稼ぎ

●バートナー、宝箱、20・30・  
40面のボスのいた場所、最終  
面のお姫様をハンマーでたた  
くと10点ずつ入る。  
(秋田県・NHK君)

●40面のボスは近すぎすぎ  
ると死ぬので注意。しかし、  
点数の為には味方まで…。  
(死なないけどね)



# DOHJIN

## コーナー

担当 APAPA

みんなの協力もあって、どうやら順調な滑りだしの同人誌コーナー。さらなる応援、待ってるぞ。

### はじめに

8月には、コミケ案内の手紙をくれた人がけっとういたけど、そのほとんどがコミケ後に届いたぞ。なんと悲しいことが。行けた人も行けなかつた人も、みんな招待ありがたね。

このコーナーも2回目。そこで、コーナーのさらなる発展を目指して、コーナー名を募集しようと思う。葉書に考えた名前を書いて、DOHJINコーナーあてに送ってくれ。

さて、こここのコーナーへ投稿規定その他を書いておくれ。

同人誌を送る場合は、通販の有無、通販可の場合は値段及び送金方法。また会員や執筆者の募集の有無を書いてほしい。伝言板には、同人誌の広告、サークルの勧誘などを

どうぞ。文通希望やその他の物の売買、交換は、いままで通り、ご商談コーナーに送ってね。

伝言板の締切は、ちよっと早くなって10月20日必着(早い方がいいぞ。載らなかつたものは、没つたものと考えてくれ。ただし、同人誌はその限りではないぞ。それから伝言板も同人誌も、連絡先その他に、氏名、年令、電話番号を(掲載はしないけど)お忘れなく。

コーナーへの意見や希望、質問などのお手紙も待ってます。

### 同人誌紹介

APAPA

本で紹介の前に、「無記名定額小為替」について、知らない人もいるようなので、ちょっと一言。  
無記名定額小為替は、郵便局で、〇〇円分の定額小為替を下さい、と言って売ってもらい、何も記入せずに郵便で相手に送るものです。知ってるとは思いますが、現金を普通の郵便で送ってはいけません。



### IGNITION 創刊号

A5版32頁コピー、表紙特殊紙。実質的には創刊準備号だそうで攻略はなく、大阪でのAMショーのレポートを巻頭に、フリートーク等で構成。本格的な活動は、10月中旬発行予定の2号からで、目指すは「悪ノリ、軽いノリ、なん

でもアリのゲームファンジン」だそうぞ。

一度見てみたい、という勇気のある方は、「300円分の定額小為替と4円切手」もしくは「70円以下の額面切手を組み合わせて350円分」を送って下さい。  
(千01-01 長崎県長崎市界町243 Kハイツ203号原方「IGNITION」密造本部)

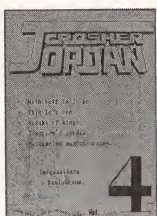
### GAME STREET EDITION VOL.1



A5版84頁オフ。漫画5本とおすめファミコンソフト、ゲームミュージックとフリートークなどで構成。とゲームの裏技やニューゲームの批評など。

強いて言えば、もう一つ読み応えのある記事が欲しい所だが、全体としてはページ数もあり、情熱の伝わって来る本になっている。  
通販は600円の無記名定額小為替で。  
(千20 千葉県松戸市高柳新田96-8 加藤方 PRRO JECT L.A)

### JORDAN (エルダン) VOL.4



B5版28頁コピー。決して内容は濃くないものの、不思議なセンスに支えられたギャグの連発は不思議に読み応え

がある。

これは4号だが、3号までがこの調子で作ってあるのだとしたら、その冗談パワーはすごい。

値段は手渡し700円、通販は送料込みで350円。400円の無記名小為替(50円切手返却)で、住所、氏名、年令、電話番号を書いた紙切れを同封のこと。  
(千04 兵庫県神戸市須磨区神の谷4丁目1番2-10-14 03松波健治)

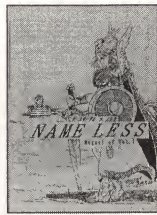
### いめじ・めーかー VOL.1



B5版36頁オフ。源平討魔伝とペラボーマンの漫画、イラスト本で、執筆陣は杉浦俊朗&吉羽、横山浩子、ZIP、わんだあ☆たあ、R-24。メインは杉浦俊朗&吉羽作の漫画18ページ。

『切がのびにのびて、のびきつた今日、やっこでましました!!』とて面白い出来なので、みなさん必ず見てください!よろしく願います!しかし部数が少ないのでお早めにVOL.2は多分忍本です。

### NAMELESS VOL.1



値段は手渡し700円、通販は送料込みで350円。400円の無記名小為替(50円切手返却)で、住所、氏名、年令、電話番号を書いた紙切れを同封のこと。  
(千04 兵庫県神戸市須磨区神の谷4丁目1番2-10-14 03松波健治)

### YSS III GUNZ



まずはYSS III。A5版32頁コピー、表紙特殊紙。1冊まるごとYSSの本で、YSSに関して執筆者の3人がそれぞれ好きに書いている。それぞれのYSSに対する感覚の違いがおもしろい。

### GUNZO. B5

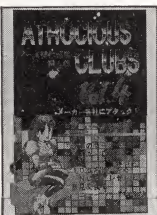
送料込み500円、無記名小為替で。  
(千00 鹿児島市武岡4-1-37 1-3 福田方 藤原景清)

B5版12頁コピー。MSXサークルのはずなのに、なぜかMSX以外のネタがほとんど。で、MSXサークルを総合ゲームサークルに

と62円切手同封で問い合わせましょう。

(千01 奈良市帝塚山5丁目24 内藤一雄)

### アトロシヤスクラブ VOL.4



A5版84頁オフ、フルカラー表紙。JGOU全国ゲームサークル連合発行。任天堂、セガ、ナムコ、ハドソンにニューハードをテーマにしたインタビュや、全国に広がる多彩なメンバーによる多岐に亘る記事。必然的にまとまりに欠けるが、それを補ってあまりある内容の濃さがある。通販可能ぞ。値段は送料込みで800円。郵便為替「東京3-1-55507 趣味友の会」か無記名小為替で。  
(郵便04 東京都小金井郵便局私書箱29号 JGOU アストロ係)

### とつてもたのしいゲームの本



A5版166頁オフ、表紙フルカラー。サークル甲冑娘発行。テーマは、オンソゲームというところで、かなり思い切りのよい意見が次々と飛び出す。普段「クオゲーム」に対して感じていた気持ちや、わずかにすっきり。しかし、けっこう手厳しいね。どーにも(千11 台東区今戸2-1-7 1-0 本多方 サークル甲



# 伝言板

胃娘

満漢全席



☆当サークル「EXPANDED PLAYERS」では、只今VG+αの本「VIDEO GAME LAND」作成のため、執筆者及び会員を募集中です。とにかく記事を書いてみたいという方、買って下さるという神様のような方、ぜひお手紙を下さい。まずは62円切手同封で「ゲームメストで見た」と書いて連絡下さい。(〒207 千葉県茂原市真名1-071305 酒田経史E.P.S.係)

ティに富んだ内容で、飽きさせない。  
「メガドライブファン・シャッフル」のゲーム区&コンピューター中心のよろずサークルです。仲間を募集してますので、面白そうだな、と思っただ方は、参考として会誌を1冊送ります。送料175円分の切手を同封の上、連絡下さい。  
(〒554 大阪市此花区伝法2-14-27 安里勲方「サークル蝶」)

BSW-6418.H2



☆当サークル「EXPANDED PLAYERS」では、只今VG+αの本「VIDEO GAME LAND」作成のため、執筆者及び会員を募集中です。とにかく記事を書いてみたいという方、買って下さるという神様のような方、ぜひお手紙を下さい。まずは62円切手同封で「ゲームメストで見た」と書いて連絡下さい。(〒207 千葉県茂原市真名1-071305 酒田経史E.P.S.係)



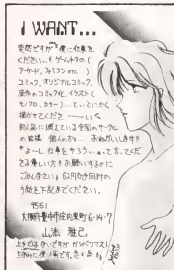
☆メガドライブ・セガ好きな人へ。メガドライブ「S.P.N」の輪に入りませんか？毎月1回本を発行いたします。会費は半年1200円です。(〒828-01 福岡県豊前市大字中川底638 宇都宮勝美)

☆ライター募集。今回「YS+」

☆サークル科学特別捜査隊第2課 隊員募集(仮名)のお知らせ。なんでもありの、た



☆サークル「T.C. PUBLICATION」は、気心の知れたゲーマー同士で、パソコンとアーケードのミニ情報を交換する事が目的です。パソコンは88中心に、実力ある88ホビーユーザー向けの情報誌を作っています。詳細を知りたい人は62円切手同封で(〒253 茅ヶ崎市堤587 松尾方「T.C. PUBLICATION」)



だ。面白い問合わせは、62円切手同封で。  
(〒100 東京都武蔵野市中町3-16-18 大塚コーポ2号 林方「超燃える」)

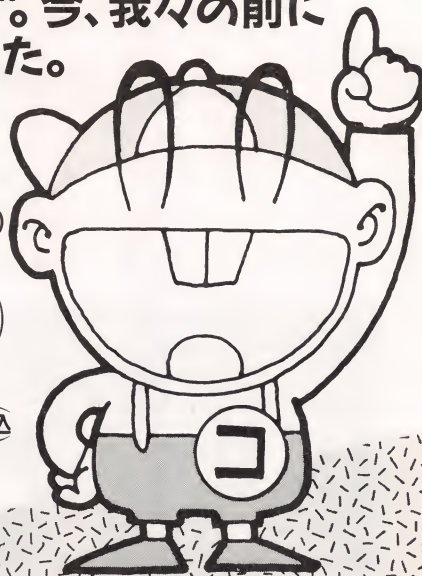
☆サークル「T.C. PUBLICATION」は、気心の知れたゲーマー同士で、パソコンとアーケードのミニ情報を交換する事が目的です。パソコンは88中心に、実力ある88ホビーユーザー向けの情報誌を作っています。詳細を知りたい人は62円切手同封で(〒253 茅ヶ崎市堤587 松尾方「T.C. PUBLICATION」)

# これでキミもAM業界人だ!

ゲームフリークの間で噂される幻の雑誌  
——“コインジャーナル”。今、我々の前に  
遂にその正体を現わした。

- ◎基板・筐体が欲しいキミは  
(「中古機情報」でお買得機をみつけよう)
- ◎新製品やインカム情報が知りたいキミは  
(「ニューマシンインフォメーション」「ロケーション別業況」を読む)

☆欲しい人は、1冊1240円(税込)  
現金書留で出してね!

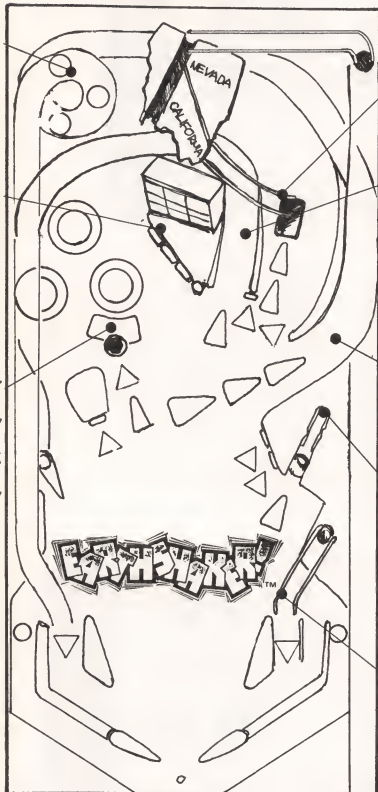


株式会社 コインジャーナル

〒530 大阪市北区我野町9-23 聚楽ビル503 TEL06(315)7739 FAX06(315)8075



フィールド図



シエルトホール中央ランブレン 右ランブレンゾーンターゲット シエルト出口

C.C



# アースシェイカー

発売されて時期はた

ったが、良いものは良

い。やった人も多いだろ

うから、ちょうどいいかな。

## 2ボールマルチ

フィールド図を見ながら読んで下さいね。

### ①マルチボール

さて、そういった訳で、今回はウイリアムズのマシン、アースシェイカーの紹介といきます。私も久振りに超が付くほどやり込んだマシンなので、おもしろさは保証します。ただ、メチャクチャにフィーチャーが多いので、何が何だかわからないといった面もありますので、フィーチャー紹介を読んでもいただければ、多少は役に立つと思います。それでは量も多い事ですし、早速フィーチャーを見てもらいましょう。



数々のフィーチャーを秘めた本体。ブルーがまぶしい。(1色でゴメン)

このマシンにも2ボールと3ボールのマルチがあります。2ボールの方は特殊なもので、先に3ボールからやります。

### ●3ボールマルチ

スタート時に、フィールド各所で点滅しているゾーンライト。これを一通り完成させる上、右のランブレンと右のシエルトホールボールのロックライトが点灯する。

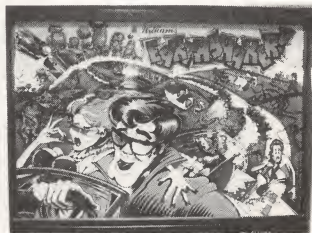
どちらかにボールを入れれば、ボールがロックされ、次のボールがシューターへ。再度ゾーンを完成させると、今度は右ランブレンのロックだけが灯く。右ランプにボールを上げれば2ボールロックから、3ボール目をシューターから打ち出せば3ボールマルチの開始となる。

ゾーンの完成は、マルチにしなければ2回までしか出来ない。シエルトにロックした状態でボールを入れると、直後に左のリターンにボールが出るので注意。多人数プレイで、前の人がロックさせている場合も同様。

ゾーンの完成は直接ゾーンに当てて行く他に、シエルトの時、左のランプ内に落とせば一つ、右のランブレンに上げれば一つ、9ゾーンのターゲットで一つ、シエルトのランダム(詳しくは後ほど)で完成などがある。

3ボールマルチ中のフィーチャーは、やはりジャックポットで、取り方は中央のランブレンを通した後、右のランブレンに上げるだけ。これも、やってみると結構難しい。

ジャックポットは、バックガラス最下部に表示されている。上部の3個一組のドロップターゲットを完成させるごとに右に移動して行き、右端



バックガラスも絵が復活

の20万まで行った後は、左端の50万+スベシヤルに戻り、これを繰り返す。

### ●2ボールマルチ

シエルトホールにボールを入れるとランダムボーナスとして、得点、エキストラボール、スベシヤル、ゾーン完成などが得られるが、これとは別にゾーン9の所のボールナスのライトが一つずつ進む。

このライトを揃くまで上げ、中央のランブレンにボールを上げるとオレンジの20Kのライトが点滅する。

この点滅中に、ゾーン9のターゲット(おはじきボールの奥のやつ)に当てるとクイックマルチのロックが左上にあるゾーン5のホールに点滅する。すかさず、ここにボールを入れると、そのボールがロックされ、次のボールをシューターすれば2ボールマルチの開始。

開始と同時に、右のランブレンのミリオンライトが灯くので、上げれば10万点獲得。

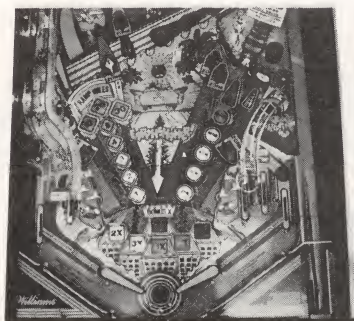
また、シエルトホールのランダムに、クイックマルチスタートがある。これに当たればゾーン5のロックが灯き、簡単に2ボールマルチにできる。

### ②エキストラボール、ボーナス倍率

エキストラボールは、まずシエルトホールランダム



ゾーンの完成状態を見せてくれるビル。下のドロップはジャックポットを進める。

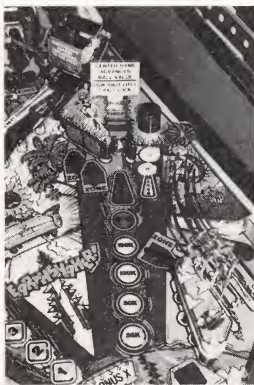


フィールド下部。わかりやすく配置されたライト類とリターンラインに出て来る2つのゾーンもきれいな感じ。



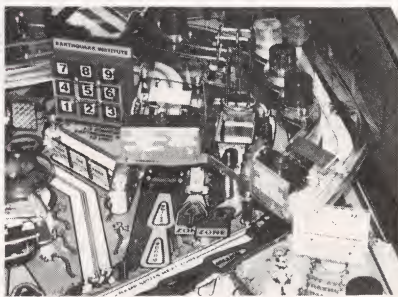
フィールド上部。奥は立体的すぎてよく見えません。



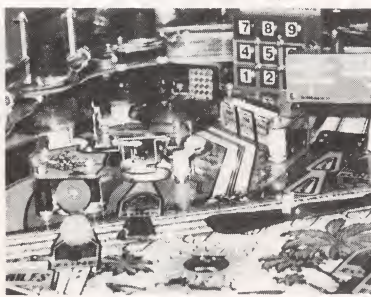


ゾーン9のおはじきホール。当てるのげつこうムス。

奥の四角い穴がシエルターホール。右と中央のランブレーションにはさまれた狭い所を通さなければならない。



ゾーン5のホールとその周辺。



によるものが1つ、マイル数（8〜10マイルぐらい、設定により変動）によってシエルターホールに点灯する、これで2つ。ボーナス倍率を進めて、最初の×6で取れるもので3つ、ジャックポットで50万エキストラで得られるもので4つ、全部でこの4つのチャンスがある。

シエルターホールにライト

④ゾーン補足  
ゾーンの完成は、最初のマルチにする時は点灯させるべきゾーン全部が点滅しており、どこからでも完成させる事ができる。ただし、一度マルチが終わった次からは、点滅場所が1カ所になり、そこを完成

③マルチ補足  
3ボールマルチの時、ジャックポットを取れずに2ボール落とした場合、20秒のカウントダウンが始まり、シエルターホールのロックが点灯する。この時間内にホールに入れば、入ったボールがロックされ、シューターに次のボールが出て来る。これを打ち出すと、シエルターからもボールが出て、2ボールで3ボールのファイチャー、ジャックポットを再び狙う事ができる様になる。

また、右のランブレーションに上げた回数は、ボールを落した時に入るマイル数のボーナスに倍率となつてかかる（5回上げれば5倍という様）ので、多く上げるほど得。  
ボーナス倍率は、ゾーン完成ごとに1つずつ上がるが、マルチにしなければ2つまでしか上がらないので、ゾーン完成、即マルチとすること。  
また、さらに完成させていけば、アウトレーンにスベシヤルのライトも点灯する。

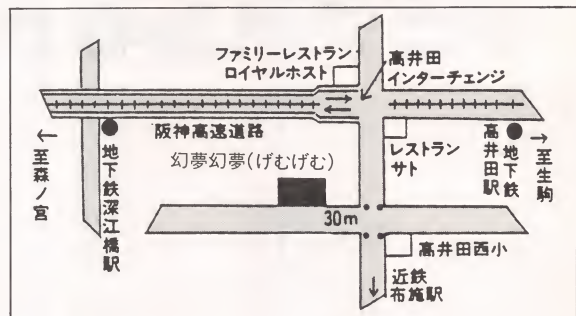
が灯く2つ、マイル数と、ボーナス倍率はホールに入れてはじめて獲得となるが、それ以外は取つた時点で、エキストラボールが得られる。  
マイル数を進めるには、右のランブレーションに上げる、中央ランブレーションに連続で上げる、シエルターのランダムなどがある。

### 見事なつながらのファイチャー

させる次が点滅という様になり、完成させる難しさがかなり上がる。

とまあ、以上がアースシエーカーのファイチャーなのですが、どうだったでしょうか？今イチ分りにくいかも知れませんが、もつと分けて書こうかと思つていたので、各ファイチャーが見事に分がりすぎているので、うまく分けられなかつたのです。  
実際にプレイしている、2ボールのミリオン（100万）を取つたと同時に、2ボールのマルチが始まるなんて事はしょつ中ですし、1ボールをロックさせると同時に、マイル数のエキストラをもらうなんていう事もよくあります。  
これだけ多数のファイチャーを、それぞれに独立したものとせず、どこかしらでつながりを持たせるとは、さすがとしか言い様がありません。  
プレイする方にして見ても、最初はややこしく感じるもの、やり込みばやり込むほど、そのつながりの生かし方が見えて来て、あきないプレイが楽しめるというものです。  
そうそう忘れていましたがこのマシンのテーマは地震。これを生かすために、マルチ中はマシンが震動するのです。初の体感（もつ古いか）ピンボールといった所です。  
ボールをロックさせた時の「アースシエーカー」の叫びも、パンザイランの「パンザイ」に並ぶほどのキレ方で、実にいい味が出てます。一度は聞いてみて下さい。  
うわー、まだ言いたい事はいっぱいあるのに広告がせめて来た。というところで。

地下鉄中央線高井田駅スグ



業務用ゲームボードがメチャ安で買える

# 幻夢幻夢

げ む げ む

## ゲームマニア諸君!!

自由に遊べるよ!

ここは君たちのゲーム「自遊空間」だ  
基板、モニター、コントロールパネルなど  
ゲームのすべてが揃っている。  
あとはコントロールスイッチに君の指先を  
触れさすだけだ。  
今なら入会金無料!  
会員になれば特典色々!!

ナムコ タイトー コナミ セガ

本格的業務用ゲームボードが

5,000円から大放送!!

● 毎日放送 ●

ラジオCMにも注目!! (ヤングタウン)

☎ 06-783-7855

★★★ 幻夢幻夢 (げむげむ) ★★★  
東大阪市高井田本通5丁目2番





## ポストへ走れ!! SST BAND ライブ20名ご招待。そして矩形波 倶楽部スタジオ・ライブ先着50名だけが参加できるぞ!

(詳しくは90ページを見て下さい)

**NOW PRINTING**

## DRAGON BREED

©アイレム

タイトルバック コイン〜スタート演出 ステージスタート 1ステージ/THEME OF BAHAMOOT(バハムート) ポスステージ/THEME OF ZAMBAQUOUS(ザンバキオス) ステージクリア演出 2ステージ/EYES 3ステージ/BIG DRAGON 4ステージ/COLOR 5ステージ/DADADA 6ステージ前半/WALK! 6ステージ後半/ROLL! ポスステージ/THEME OF ZAMBAQUOUS(ザンバキオス) 全パターンクリア演出/THEME OF KAYUS(カイアス) ゲームオーバー/CLOSE〜コンティニュー スコアリング/AGAMEN(アガメン) S.E. COLLECTION

1989年10月21日発売 ボニーキャニオン/サイトロンレーベル・GSM1500シリーズ

1画面じゃ狭いぞ! っというくらい大きなドラゴンを操りながら進んでいくのが、このゲームの特色だったわけですが、さすがアイレム。ただのシューティングにしていないうちから、いきなりステージ開始音からしてきてる。全体を通してみても、暗い感じで出来ているので、曲の方も合わせてある。でもそのままだと暗い感じに出来てないところもアイレムらしい。なんかこう、後ろに誰かいるんじゃないのかなあと感じるし、本当にこわいんだよという感じも受けることができる。あと、音になるのがコンティニュー音。この曲ってこわくありません?

**NOW PRINTING**

## 餃! 餃! 餃!

©東亜プラン

COIN〜FIRE SHARK (STAGE 1) IN THE BLUE SKY (LANDING THEME) GIVE ME YOUR HEART (STAGE 2) VICE IN TOKYO (STAGE 3) SADNESS IN YOUR EYES (STAGE 4) FROM THE SUN TO ME (STAGE 5) IN THE BLUE SKY (LANDING THEME) STAGE 6〜10 MEDLEY LONG HAPPINESS (ENDING THEME) GLEAM (GAME OVER) 仄かな期待と限りない努力(NAME REGISTER THEME) LAST CHANCE (CONTINUE THEME) S.E. COLLECTION

1989年10月21日発売 ボニーキャニオン/サイトロンレーベル・GSM1500シリーズ

ついに帰って来ました! 餃! 餃! 餃! の最新作「餃! 餃! 餃!」。このCDが発売される直後あたりで、ゲームの方も出回るらしいので、CDを聴いてから、バリバリやるのもいいね。今までの一連のサウンドのもの比べて、ちょっと変わったてきていて。単にバリバリのシューティングゲームVGMでなく、曲だけでも十分に聴いていられる。他の大手メーカーと違って、プログラムを組む方々が直接曲も作っているの、内容とのマッチングもバツグン。この制作方法はなんとか続けてほしいところ。とにかくノリはあつと、聴いてみようぜ!

# マニアのみみなさん電話くださいネ!

(売りますコーナー)	ドライアス.....70,000円	ライフフォース.....35,000円	P-47.....50,000円	ビタミンC.....20,000円
☆ナムコROMキット	ドントドコ.....90,000円	ファイナルライザー.....9,000円	伊賀忍術伝.....55,000円	麻雀クリニック.....10,000円
スプラッターハウス.....16,000円	ファイナルブロー.....85,000円	ニャンニャンパニック.....19,000円	スターフォース.....10,000円	華弥生.....13,000円
キャラガ88.....15,000円	大旋風.....65,000円	少林への道.....7,000円	キッドのホレホレ大作戦.....15,000円	華の舞.....23,000円
メルヘンメイズ.....12,000円	ヘルファイヤー.....48,000円	ガルカ.....50,000円	妖魔忍法帖.....10,000円	上海.....18,000円
バックマニア.....12,000円	くにお君.....13,000円	サンダークロス.....58,000円	チャリバン.....9,000円	上海II.....25,000円
ロンバース.....15,000円	スクランブルフォーメーション.....20,000円	サラマンダ.....35,000円	マイティガイ.....8,000円	麻雀殺人事件.....13,000円
未来忍者.....15,000円	フリッフル.....28,000円	クレージーコップ.....25,000円	魔杖伝説.....18,000円	麻雀鹿鳴館.....13,000円
アエリオス.....20,000円	ヘビコニート.....25,000円	リングの王者.....40,000円	SPD.....15,000円	☆下取りコーナー
オーダイン.....20,000円	地獄めぐり.....35,000円	リングヘレー.....13,000円	ロボコップ.....60,000円	シルクゲーム.....17,000円
プラストオフ.....13,000円	サインドスリーパー.....17,000円	☆カブコン基板	ファイティングファンタジー.....65,000円	パブルボブル.....20,000円
ドラゴンスピリット.....12,000円	ピットバントゴルフ.....25,000円	トップシークレット.....15,000円	青春キャンダル.....10,000円	ワンダーボーイ.....6,000円
☆その他ROMキット	ダブルドラゴン.....39,000円	ラッシュクレット.....24,000円	ワンダーブラネット.....15,000円	ASO.....6,000円
トンマ.....15,000円	☆ナムコ基板	ラッシュクラッシュ.....19,000円	キャプテンシルバー.....18,000円	ステイボンバー.....10,000円
イメージファイト.....13,000円	スクイキッド.....10,000円	ブラックドラゴン.....13,000円	PORT TYPE.....45,000円	オードイン.....80,000円
ドラゴンブリード.....17,000円	クロフラス.....10,000円	ガンスモーク.....13,000円	妖獣伝.....9,000円	アエリオス.....85,000円
天聖龍.....15,000円	ローリングサンダー.....50,000円	魔界村.....34,000円	スバルタンX.....13,000円	スプラッターハウス.....60,000円
伊賀忍術伝.....15,000円	源平封魔伝.....34,000円	マッドギア.....25,000円	迷宮島.....18,000円	ドラゴンスピリット.....50,000円
P-47.....12,000円	バラエチーク.....13,000円	1943.....28,000円	闘いの挽歌.....15,000円	メルヘンメイズ.....50,000円
最後の忍道.....13,000円	ドラゴンバスター.....13,000円	F1ドリーム.....20,000円	バトルフィールド(P付).....13,000円	バックマニア.....55,000円
☆タイトー基板	リブルラブル.....17,000円	アレスの翼.....13,000円	サ・ディパー.....15,000円	フルキューレの伝説.....85,000円
熱血高校ドッジボール部.....9,000円	ツイボップ.....11,000円	☆その他	スーパーバスケットボール.....10,000円	達人コスプレ.....50,000円
西遊降魔録.....19,000円	セビウス.....9,000円	ハイスター(ROM).....18,000円	☆麻雀基板	アルゴスの戦士.....10,000円
キックマシン.....9,000円	メロクロス.....9,000円	レSSLウォーム(ROM).....15,000円	麻雀学園.....13,000円	スーパーマン.....55,000円
黄金の城.....14,000円	ワンダーモモ.....35,000円	タフター(ROM).....13,000円	麻雀学園II.....23,000円	魔境戦士.....6,000円
エキサイティングアワー.....9,000円	モトス.....12,000円	ソニックチーム(ROM).....12,000円	アイトル麻雀.....25,000円	サイドボケット.....6,000円
ワードナの森.....22,000円	インディージョーンズ.....36,000円	セクションZ.....10,000円	麻雀ファンクラブ.....30,000円	コマコマンド.....20,000円
レインボーアイランド.....36,000円	スクイキッド.....9,000円	獣王記(ROM).....15,000円	スーパーリアル麻雀.....18,000円	パニョダトライアングル.....10,000円
影の伝説.....9,000円	キャプラス.....13,000円	モンスタレア(ROM).....18,000円	スーパーリアル麻雀II.....15,000円	功運金四.....13,000円
中華大仙.....20,000円	キャラガ.....6,000円	怒号屠龍(P付).....14,000円	スーパーリアル麻雀III.....45,000円	ドラゴン忍者.....40,000円
奇々怪界.....7,000円	システムI(NEW).....80,000円	サイヨリルジャー.....20,000円	在のもの組.....17,000円	ジャックカル.....20,000円
アルカノイド(P付).....8,000円	システムII(NEW).....110,000円	ASO.....13,000円	大人の麻雀.....15,000円	天地を譲らう.....100,000円
リベンジPopDoH(P付).....13,000円	バックランド.....35,000円	アテナ.....10,000円	麻雀カメラ小僧.....10,000円	忍.....30,000円
レイメイズ.....27,000円	☆ナムコ基板	ラビリンスランナー.....15,000円	マーチャンGメン.....18,000円	カルデット.....20,000円
フェアランドストーリー.....17,000円	グロリアスII.....65,000円	ぶたさん.....18,000円		
ニューランドストーリー.....39,000円	MI A.....65,000円	銀河任侠伝.....18,000円		
	悪魔城ドラキュラ.....40,000円			

- 不用の基板が有りましたらお知らせ下さい。
- 電話予約は、PM10時まで受付けています。
- 夜10時まで営業。日曜日も営業しています。

**(有)サンカンパニー**  
 神奈川県川崎市麻生区東百合2-20-11  
 TEL 044(954)9459 FAX 044(966)8287



NOW  
PRINTING

# DON DOKO DON

©タイトー

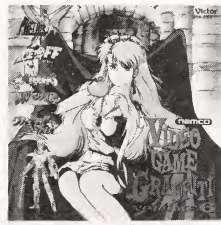
1 TITLE DEMO 2 COIN~OPENING DEMO 3 ROUND 1「森の国」 4 BONUS STAGE~EXTEND  
5 ROUND 2「お菓子の国」 6 HURRY UP!!(TIME UP) 7 MAP DEMO 8 ROUND 3「氷の国」  
9 SECRET ROOM 10 ROUND 5「ダンジョン」 11 BOSS SCENE 12 BAD END 13 ROUND  
6「天の城」 14 HAPPY END 15 GAME OVER~NAME REGISTER 16 S.E.COLLECTION

1989年10月21日発売 ポニーキャニオン/サイトロンレベール・GSM1500シリーズ

このゲーム系はタイトーの歴史にも相当するようなもの。ゲーム内容でも、思考を要するものだし、クリア・クリアの連続。サウンドの方も似ると言えば似るし。シューティングゲームとは違って、サウンドの表現方法が豊かであるキャラクターゲームですから、変化のある耳新しいものが聴きたいところ。そんな欲求を満たしてくれるのがこの「ドンドコドン」でしょう。

サウンドを聴いているだけで、キャラクターが、ウロウロ、ボカボカとやっているのが目に浮かんできます。ゲームをやった人もやってなかった人も聴いてみては。

CD:PCCB-00008 ¥1500(税込)



CD:VDR-5301 ¥2812(税込)  
CT:VCH-1914 ¥2359(税込)

## ナムコ ゲーム グラフィティ Vol. 6

©ナムコ

フェリウス 1 ティロスの丘(CHAPTER 1)/ラドーン/デススケル 2 神殿~邪神との闘い/邪神の死 3 アルテミスの涙 4 死の洞窟(CHAPTER 2) 5 邪獣デュボン 6 ベルボレオスの空(CHAPTER 3) 7 炎の怪物(CHAPTER 4) 8 デュボンへの挑戦 9 塊の彷徨(CHAPTER 5) 10 地獄の番犬(CHAPTER 6) 11 光の剣フェリオス(CHAPTER 7) 12 デュボンの神殿~デュボンの最期 13 アルテミスの微笑~大団円 14 アルテミスの願い/勇者の碑 15 フェイス オフ ロンパーズ 1 COIN音~オープニング 2 サン! 3 Old-Fashioned Music 4 くも、くも 5 ワルツ 6 The Rompers Show 7 どっていどっていどー 8 Thunder's 9 あくま 10 やっつけファンファーレ~スタッフロール 11 コンティニュー? 12 メルヘンメイズ(アレンジバージョン) 13 ワルキューレの伝説(アレンジバージョン)

1989年10月4日発売 ビクター音楽産業

収録されているのは、フェリオスとロンパーズ、それにアレンジバージョン(ワルキューレの伝説、メルヘンメイズ)。

フェリオスに触れると、やはり内容かな。今までにないような女性キャラクターがもう頭に残っちゃって、曲の方も今までは違った感じ、シューティングって感じが、ロンパーズは、コミカルなパズルゲームですから、申し分なしの出来上がりって感じの曲。こういうノリのもの大好きです私はい。

アレンジバージョンでは、まあこんなかなのワルキューレと、いいじゃないこれのメルヘンメイズでしょう。

NOW  
PRINTING

## スーパーソニックチーム GSMセガ3- /SSTバンド

©セガ

1. ファイナルテイクオフ(アフターバーナー・アレンジバージョン) 2. スプラッシュウェイブ(アウトラン・アレンジバージョン) 3. スーパーモナコGPのテーマ(アレンジバージョン) 4. ラッシュ・ア・ディファイカルティ(ターボアウトラン・アレンジバージョン) 5. テトリミックス(アレンジバージョン) 6. テトリミックス 7. スーパーモナコGP 8. ターボアウトラン 9. ゴールデンアクセス

1989年10月21日発売 ポニーキャニオン/サイトロンレベール・GSM

S・S・T BANDのファンの方、お待たせしました。ニューアルバム「SUPER SONIC TEAM」の登場です。

気になる曲ですが、まずはアフターバーナーのアレンジから始まり、アウトラン、スーパーモナコGP、ターボアウトラン、テトリスとアレンジが続き、テトリス、スーパーモナコGP、ターボアウトラン、ゴールデンアクセスと、原音バージョンと続きます。やはり目玉は、ターボアウトランと、テトリス。この曲聴いて頭を点にしよう。発売は10月21日、これを聴いたあとは、ライブだあつ。

CD:PCCB-00009 ¥2500  
CT:PTB-00001 ¥2500

# 中古筐体・P.C.B. 好評発売中!!



¥38,000

18インチ、20インチ、B管、DCバック  
8方向レバー、3つボタン付、配線はタイ  
トー式36ピンGコネクタ

②アルカノイド……………¥ 8000	⑩子連れ狼……………¥15000	バックマン……………¥ 5000
アッポー……………¥ 5000	ゴルフ……………¥10000	ハイパーオリンピック……………¥ 8000
アミダー……………¥ 6000	高校野球……………¥ 8000	⑪ピンポン……………¥ 7000
④イーアルカンフー……………¥ 8000	⑫サッカー……………¥ 8000	ピクスタート……………¥ 6000
①エキサイティングアワー……………¥ 9000	⑬ジ・エンド……………¥ 8000	ヒットエンドラン……………¥ 9000
エキサイティングサッカー……………¥ 6000	シュートアウト……………¥ 5000	⑭フィールドコンバット……………¥ 5000
エスパイアル……………¥ 7000	女子バレー……………¥ 7000	フロッガー……………¥ 5000
②空手道場……………¥ 9000	⑮スーパーライダー……………¥ 8000	フォーティラブ……………¥ 6000
ガズラー……………¥ 6000	スキー……………¥ 7000	フォーメーションZ……………¥ 8000
カンガルー……………¥ 5000	スイマー……………¥ 7000	プロレス……………¥ 5000
カーアクション……………¥ 6000	スーパーヘリ……………¥ 6000	⑯ホッパーロボ……………¥ 6000
③キャンバスクロッキーズ……………¥ 5000	スクランブル……………¥ 8000	ポップフレーマー……………¥ 6000
キングフルーツゲーム……………¥ 8000	⑰ソロモンの鍵……………¥15000	ボンジャック……………¥ 9000
ギャラガ……………¥ 5000	ソードマン……………¥ 8000	⑱マリオ……………¥ 5000
ギャラクシアン……………¥ 5000	⑲タイムパイロット84……………¥ 9000	⑳MrDO……………¥ 5000
キャンパス……………¥ 7000	タンクパトリアン……………¥ 5000	㉑ムーンクレスト……………¥10000
②グラディウス……………¥26000	対戦空手……………¥ 8000	㉒ユニコーン……………¥ 7000
クラウンズゴルフ……………¥ 8000	⑳ディグダグ……………¥ 5000	㉓ロックンロープ……………¥ 6000
クイズジャンプ……………¥ 8000	ディーブスキャン……………¥10000	ロードファイター……………¥ 6000
くにお君……………¥ 8000	㉔トライアウト……………¥ 6000	ロープマン……………¥ 5000
草野球……………¥ 8000	㉕バトルス……………¥ 7000	

■お申し込み方法

●お電話で在庫と価格を確認して下さい。  
●確認後、現金書留にて送金して下さい。

●送料は着払いにてお願いします。  
※尚、商品到着後、1週間以内なら返品自由

その場合配達料はお客様負担にてお願いします。

# (株)東洋物産

〒545 大阪市阿倍野区阪南町5丁目6番号

☎(06)628-2136~8

■振込銀行：住友銀行西田辺支店 当座預金246847 株東洋物産



# ミッキー



おあぜいの

はにT-777

902.330



とわーわけでゲームコーナーミッキー、近場の人もそうで  
ない人もまずチェック、とりあえずプレイ、だ。

〒101 東京都千代田区神田神保町1-16

☎03(293)4852



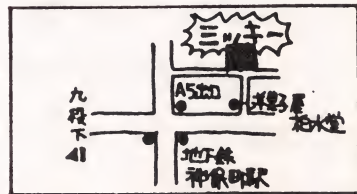
ミッキーでは  
君が主役だ!!

# ゲーム コーナー

おはよう

来てくれてありがとう

## ゲームコーナー ミッキー





# 御家庭のテレビで本物のテレビゲームが楽しめます。

## 待望のコントロールBOX KIC-045DX

●1P・2P同時プレイもOK! ●ジョイスティック2つのゲームもOK! 中間ハーネス使用により、ほとんどのゲームに対応します。特殊コンパネ、麻雀等もOK! ●パーツは全て業務用のものを使用(全て新品です)、丈夫で長持ちします。

### ■価格(KIC-045DX完成品)

- ①. ビデオ端子・VHF対応……………¥34,000
- ②. RGB21ピン対応……………¥28,000
- ③. ①, ②両方対応……………¥37,000

★いずれもTV接続ケーブル付

今なら……………!!

★KIC045DXをお買い上げの皆様にもれなくBIGな特典付。

ゲーム基板も……………!!

★なつかしのゲームから人気のNeWゲームまで、3,000円より各種取り揃え販売中。

自作もOK! コントロールBOX用パーツ販売中

ついに実現!  
こだわる方へ!  
ステレオサウンドで  
迫力ある音楽  
(ステレオヘッドホン端子付)



愛されて30,000時間  
静かなブームから人気急上昇!

本物ゲームが  
ステレオになった!  
AV感覚満点

★LET'S PLAY  
THE GAME!

★このコントロールBOXは、ゲームマシンと同じ部品を使ってコンパクトにまとめてあります。フルカラーコンバータを使って、ゲームP.C.B.のRGB信号を家庭のTVに映るように信号変換します。

(VHF1~2ch)

★寸法: W450×D200×H100%

実用新案申請済

### ■KIC-045 各タイプの特長 (A B Cすべてステレオサウンドが楽しめます)

#### ①●ビデオ端子対応

TVのビデオ(映像)入力端子へピンコードを接続します。(ビデオ端子付のTVに対応、画像はVHF対応よりもキレイです。)  
●VHF対応(TVの1又は2チャンネル)TVのアンテナ端子へ接続します。国内の家庭用TVに全て対応します。画像はファミコンと同程度です。  
●Aタイプはビデオ・VHFのいずれにも対応、フルカラーコンバータ(KIC-0090)内蔵です。

#### ②●RGB21ピン対応

21ピン端子付のTV・CRTなら全て使えます。2000文字対応のCRTですので、本物よりも(ゲーセン機のほとんどは1600文字対応のCRTを使用)キレイに映ります。約25%も解像度がアップします。家庭用TVのキャプテン用、文字放送用にも端子がついています。このタイプのTVはアナログ21ピン、マルチ21ピン付等と呼ばれていますが、国内規格ですので21ピンなら全てOKです。

又、9ピン、15ピン等のアナログ端子付CRTにも使えますが、2000文字対応が選べるもの(マルチシンク、オートスキャン、マルチスキャン等と呼ばれる)に限りません。

※このタイプのコネクタは当社にて製作しますので本体購入時に御指定下さい。  
※TTL(デジタル)CRTは8色しか表示できませんので使用しない方が良いでしょう。

③●前記①と②の両方に対応します。

### 付属品

- フルカラービデオコンバータ(KIC-0090)
- ※②には付きません。●2スピーカー(ステレオ用)ヘッドホン端子(3.5φ)●8方向ジョイスティック×2
- トリガーボタン/30φ6個、24φ3個付き●スイッチング電源/5V7A、+12V1A、-5V1A●ヒューズ、コード、コネクタ等一式付き。

## お買い得コントロールBOXセット

これからゲームを始めようと思っている君にも最適/コントロールBOXに基板がついてこの値段(各タイプ+5,000円より)

★詳しくは資料を見てね!

★詳しい資料、在庫価格表は62円切手×3枚を同封のうえ下記までお申し込み下さい。

### 展示販売中 ぜひ御来店下さい。

## コントロールBOX KIC-045DX

取扱販売店

中部地区 **宇宙堂**

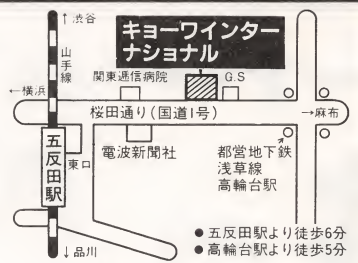
☎052-916-1407

関西地区 **テコナート**

☎06-643-7641

九州地区 **パワードサービス**

☎092-572-4110



●五反田駅より徒歩6分

●高輪台駅より徒歩5分

(日・祭日もオープンしています)

ショールーム営業時間 午後1:00~6:00

★商品のご注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格と送料の合計額を現金書留又は郵便振替(東京7-130152)にて、お願いします。送料は、注文合計8,000円以上は無料、それ未満はすべて800円を加算して下さい。

★代金引換えシステムも御利用下さい。

代金は商品到着時でOK/詳細は在庫価格表をご覧ください。

## 株キョーウィンターナショナル GM系

〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号

[東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F]

☎03-448-0832・FAX03-448-8060



# 音声合成決定版

ますます頭がま  
るくなつたー！  
です。  
頭をまるめて大  
阪・京都と托鉢し  
てきました。

## いろいろな言葉が乱舞する!!

第5回目にして、ついに解説できない音声合成がでてきてしまいました。私がまだ高校生なら、先生とかに聞いて解説できたのですが…。

ということで、今回は英語のパートだけを引き出して訳してみました。

ちなみに訳についてですが、今までにかなり反感を買ってしまったようで、「ここはこういう訳ではない！」とかいうお手紙がかなりきてしまいました。

まあ、一番最初に「受験生に贈る」なんて書いてしまったの

が悪いのですが、この訳はあくまで小学生にもニュアンスがつかめるように、というコンセプトに基づいている為、おかしい訳になっていることもあるのです。ごカンベンしていただきたい。

あと、今回解説できなかったのは中国語・ロシア語・スワヒリ語の3つ。これらの部分の音声合成は現地で直接録音したものをサンプリングしたものになっています。

英語の部分に関しても、かなり「なまり」があつて、いかにも「英語の会話をしている」という感じを出しています。さすがカブコンですね！

### 1面～2面デモ

「勝ったつもりかっ/きさまなど、あのお方の敵ではないわ!!」

フムム ストライダー ヒリュウ ヒー ウィル ネバー  
HMMM STRIDER HIRYU HE WILL NEVER

リーブ ユーレイシア アライブ  
LEAVE EURASIA ALIVE

ストライダーか。生きて、ユーラシア大陸から出してはならん。

アイ ガット ユー  
I GOT YOU.

承知した——。

### 2面～3面デモ

「きさまらの親玉のところへつれていってもらおうか」

「馬鹿な奴めっ/ 空中戦艦バルログあるかぎり世界は我々のものだ」

「きさまらにそんな玩具は必要ない」

### 3面～4面デモ

ユー デア ファイト ミー?  
YOU DARE FIGHT ME?

余に逆らおうというのかね。よかろう。

「余の力を思い知るがよい。全世界は、余の足元にある」

### 4面～5面デモ

THE THIRD MOON  
「奴らは、太古の怪物をつれて "第3の月の都" から来た」  
「あのお方は、世界の軍力と科学力の全てを手に入れられたのだった」

「だれもあのお方には、逆えない」

カム ヒリュウ  
COME HIRYU!

来るがよい、飛竜/ 「余の足元にひざまづきにな」

### 最終面デモ

「余は、この都市を天空へ打ちあげ地球上の生物を全て焼き殺してくれる」

オール サンズ オフ オールド・ゴッド ダイ  
ALL SONS OF OLD GOD DIE!!

死ね、古き神の子ども!!

「新しい地球は、余が創り出した生命でみたまされるであろう」





## ゲーム・サウンド

# 秋だ! ライブだ! キューティー鈴木 (意味なし)

矩形波倶楽部ライブに50名ご招待/  
SSTバンドライブ10組20名をご招待!

の「コナミ・スペシャル・ミュージック・千両箱」(3枚組1枚がライブ盤)に収録されます。なお、当日はファンからの質問コーナーや、サイン会などもりだくさんの内容になる予定です。

今回、このライブの入場を希望する方50名を招待致します。希望者は往復はがきに住所、氏名、年齢、職業を明記の上、後記のあて先まで申し込もう。

なお、入場整理券は先着50名だぞ! 速攻で応募だ!

「コナミ・スペシャル・ミュージック・千両箱」(3枚組1枚がライブ盤)に収録されます。なお、当日はファンからの質問コーナーや、サイン会などもりだくさんの内容になる予定です。

今回、このライブの入場を希望する方50名を招待致します。希望者は往復はがきに住所、氏名、年齢、職業を明記の上、後記のあて先まで申し込もう。

なお、入場整理券は先着50名だぞ! 速攻で応募だ!

「コナミ・スペシャル・ミュージック・千両箱」(3枚組1枚がライブ盤)に収録されます。なお、当日はファンからの質問コーナーや、サイン会などもりだくさんの内容になる予定です。

今回、このライブの入場を希望する方50名を招待致します。希望者は往復はがきに住所、氏名、年齢、職業を明記の上、後記のあて先まで申し込もう。

なお、入場整理券は先着50名だぞ! 速攻で応募だ!

## コナミ矩形波倶楽部 スタジオ・ライブだ!

キングレコードで、10月22日(日)午後2時より、キングレコード第1スタジオ(東京都文京区音羽)に、あのコナミゲームミュージックをつくり出すサウンドクリエイター集団、コナミ矩形波倶楽部スタジオレコーディングがあります。

このライブは年末発売予定

「コナミ・スペシャル・ミュージック・千両箱」(3枚組1枚がライブ盤)に収録されます。なお、当日はファンからの質問コーナーや、サイン会などもりだくさんの内容になる予定です。

今回、このライブの入場を希望する方50名を招待致します。希望者は往復はがきに住所、氏名、年齢、職業を明記の上、後記のあて先まで申し込もう。

なお、入場整理券は先着50名だぞ! 速攻で応募だ!

「コナミ・スペシャル・ミュージック・千両箱」(3枚組1枚がライブ盤)に収録されます。なお、当日はファンからの質問コーナーや、サイン会などもりだくさんの内容になる予定です。

今回、このライブの入場を希望する方50名を招待致します。希望者は往復はがきに住所、氏名、年齢、職業を明記の上、後記のあて先まで申し込もう。

なお、入場整理券は先着50名だぞ! 速攻で応募だ!

「コナミ・スペシャル・ミュージック・千両箱」(3枚組1枚がライブ盤)に収録されます。なお、当日はファンからの質問コーナーや、サイン会などもりだくさんの内容になる予定です。

今回、このライブの入場を希望する方50名を招待致します。希望者は往復はがきに住所、氏名、年齢、職業を明記の上、後記のあて先まで申し込もう。

なお、入場整理券は先着50名だぞ! 速攻で応募だ!

## 編集部訪阪記念! ひやしあめ ドリシク プレゼント!

9月号大阪特集で話題となったサンガリアのひやしあめドリンクを、全国の味覚の求道者の皆様にプレゼント!

先日、自分の頭よりでかい爆笑びっくりパフェをたいた八木君をして「二度と飲みたくない」と言わしめた味の秘密とは!? 抽選で3名様にプレゼント。また、「こいつもきている」と定評のJ.R西日本・二十世紀梨ドリンクを2名様に。ゲームスト編集部



「グルメ係」まで。切りは10月末日。

提供は、大阪市阿倍野区アポロゲームセンター様。ひやしあめは店の前の自販機でも売っているそうよ。J.R・地下鉄天王寺駅下車14番出口・アポロビル6階なのだ。

## 読者サービス部より



「コナミ・スペシャル・ミュージック・千両箱」(3枚組1枚がライブ盤)に収録されます。なお、当日はファンからの質問コーナーや、サイン会などもりだくさんの内容になる予定です。

今回、このライブの入場を希望する方50名を招待致します。希望者は往復はがきに住所、氏名、年齢、職業を明記の上、後記のあて先まで申し込もう。

なお、入場整理券は先着50名だぞ! 速攻で応募だ!

「コナミ・スペシャル・ミュージック・千両箱」(3枚組1枚がライブ盤)に収録されます。なお、当日はファンからの質問コーナーや、サイン会などもりだくさんの内容になる予定です。

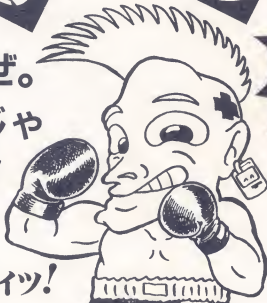
今回、このライブの入場を希望する方50名を招待致します。希望者は往復はがきに住所、氏名、年齢、職業を明記の上、後記のあて先まで申し込もう。

なお、入場整理券は先着50名だぞ! 速攻で応募だ!

■只今ゲーム開発会社ホームデータでは生きのいい企画スタッフを募集中。今、企画アイデアを持っている人はもちろん、これからゲームを創ってみたい人も来社してみないか!

〒651 神戸市中央区暮合町馬止1-10  
ホームデータビル TEL (078) 261-2790

# 株式会社 ホームデータ



「ゲームデザインなんて簡単にできちゃうのだあ!」  
なんて寝言、言うんじゃねえぜ。  
命がけでゲームと戦える奴じゃないと企画はできやしねえ!!  
それでも私と企画勝負がしたいなら、いつでもコイイイツ!



## 見学者の皆様へ



最近毎週のように見学者の方が来られてにぎやかになった編集部ですが、なにしろ狭くて汚い上、メ切りに追われてまともな応対もできない事もあるので、編集部見学に際してお願いをまとめておきます。

まず、訪れる前に必ずTelで確認(予約)をとっておいて下さい。休日は開いていないので、平日の4〜6時ぐらいがベストだと思います。(昼間はほとんど誰もいないのだ)月末等の忙しい時は、見学をお断りする事もあります。編集部は、JR神田駅もしくは地下鉄小川町・新お茶の水から約5分の所にあります。

## シメ切りせまる!!

第2回 ゲームスト/コインジャーナル共催

## ゲーム懸賞論文募集

いつまでもあると思うな親とカネ...じやありませんよ。時間、時間ですよ。シメ切りまであとわずか。論文応募者は気合いを入れて頑張ろう! 待っています。

### 応募要項

- テーマ
  - ゲームに関するもの
  - ゲームセンターへの注文
  - 私とゲーム
  - 最近のゲームへの注文
  - ゲームの魅力
  - 偏見への怒り
  - その他
  - 発表(作品及入選者)ゲームスト及コインジャーナル
  - 枚数 400字詰原稿用紙5枚から10枚以内
  - 締切 10月31日(当日消印)
- 有効:住所、電話、年齢、職業明記。
- 原稿送付先
- 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル  
(株)新声社 ゲームストG AME懸賞論文係  
(担当:高橋巳代子)
- 〒530 大阪市北区荒我野町9-23 聚楽ビル(株)コインジャーナル コインジャーナルGAME懸賞論文係  
(担当:大迫拓志)

## ドラゴンフリードボスタープレゼント当選者発表

- (福島県) 小野慎一君
- (栃木県) 鹿野正史君
- (岐阜県) 高橋良輔君
- (島根県) 中道 誠君
- (大分県) 宇田津知春君
- 大阪'89 AM ショーカタログ
- プレゼント当選者発表
- (北海道) 長濱康浩君
- (岩手県) 千葉修一君
- (宮城県) 鈴木崇典君
- (茨城県) 大倉利一君

## カラーテレカコンテスト テレカ&バインダー 当選者発表!

第2回イラストコンテストに投票してくれた皆さん、どうもありがとうございました。今回も千通をこすアンケートハガキに集計者は死を見ましたが、まずは予想を超す盛り上がり担当者にここに顔です。また次の機会にもよろしくお願いします。

### ヘカラーテレカ

- (北海道) 八島隆志君
- (秋田県) 佐藤裕吾君
- (秋田県) 安達広敏君
- (宮城県) 加藤正勝君
- (山形県) 田中一郎君
- (栃木県) 渡辺桂太君
- (千葉県) 三船 純君
- (〃) 今里涼子さん

### バインダー

- (埼玉県) 岡島 進君
- (東京都) 野本智亜樹君
- (静岡県) 斉藤友樹君
- (〃) 関矢高志君
- (〃) 望月 裕君
- (愛知県) 内藤力哉君
- (〃) 遠藤 敦君
- (兵庫県) 島津真美子さん
- (愛媛県) 水間義光君
- (熊本県) 福富二郎君

- (千葉県) 小沢 聖君
- (東京都) 岡本憲男君
- (神奈川県) 稲垣 健君
- (〃) 小島弥澄君
- (新潟県) 竹之内貴広君
- (熊本県) 高橋直也君
- カプコンCMビデオ
- プレゼント当選者発表
- (群馬県) 松井征生君
- (東京都) 横地潤一君
- (静岡県) 渋谷忠勝君
- (富山県) 林 秀樹君
- (広島県) 松本敏雄君
- (大分県) 豊田裕司君

日本書店界良心の砦

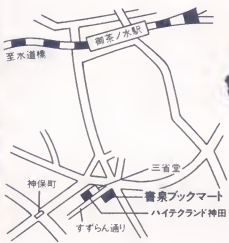
# 書泉

ブックマート

## こだわりの本屋さんです

## ゲームスト バックナンバー バインダー オリジナルテレカ 好評発売中!

58,000冊の蔵書をほこるコミックランド、大迫力の各種雑誌/バックナンバーセンター。現在、タイスからボードゲームまで大・ゲーム&ファンタジーフェアを行なっています。お近くにお越しの際は、ぜひお寄り下さい。



○書泉ブックマート  
〒101 千代田区神田神保町1-21  
☎03-294-0011  
(営業時間) 10:30~18:30



# GAMEST 11月号プレゼント

3 米子アミューズビデオ提供目覚まし時計「朝はおまかせ」(3名)



朝に弱いキミにプレゼント。

2 ジャレコ提供BIG RUNポスター(5名)



ジャレコの体感第1作。パリーダカラーが舞台だノ

1

タイトー提供ダライアスIIポスター(10名)



NOW PRINTING

超期待作だ!! 実物のポスターの写真が間に合わなかったよ。

6 毎度おなじみ生写真(3枚1組10名)



アサリさんの写真はあげないよノ

5

セガ提供スーパーモナコGPポスター(5名)



スーパーモナコGPビデオ10月21日発売ノ

8 タイトー提供ZUNTATAステッカー&ハーフイヤーカレンダー(30名)



ゆうゆめのカレンダーとZUNTATA印刷ステッカーのセットだぞノ

7 ゲームストアイランドオリジナルテレホンカード(5名)



毎回大好評アイランドテレカ。

4

ゲームストオリジナル雑君バスケース(5名)



天下無敵の雑君バスケース。

## 当選おめでとう

### 9月号プレゼント

#### 当選者発表

- |  |  |
|--|--|
| <p>ナムコ提供ダートフックスポーツ<br/>(千葉県) 宇田川貴充君<br/>(東京都) 溝口大輔君<br/>(奈良県) 中島慎滋君<br/>ナムコ提供ダートフック横断幕<br/>(埼玉県) 石原仁史君<br/>(東京都) 神康博君<br/>(和歌山県) 岡見頼子さん<br/>(京都府) 大高 聡君<br/>(香川県) 星野和徳君<br/>タイトー提供大旋風ポスター<br/>(宮城県) 岡崎 明君<br/>(埼玉県) 白田 学君<br/>(東京都) 白田 正君<br/>(神奈川県) 鈴木寿幸君<br/>(愛知県) 鈴木琢磨君<br/>(京都府) 澤江剛人君<br/>(大阪府) 大野聖司君<br/>(山口県) 田中秀宗君<br/>(長崎県) 谷口 昇君<br/>(宮城県) 小原圭亮君<br/>ナムコ提供ワールドスタジアム99ポスター<br/>(北海道) 峯岸慎史君<br/>(愛知県) 上村朋和君<br/>(大阪府) 阿部陽太郎君<br/>(〃) 中尾 悟君<br/>(福岡県) 宇都宮勝美君<br/>ビクター提供ビデオクラブイティVOL4<br/>(山梨県) 斉藤和也君<br/>(東京都) 木村 薫さん<br/>(広島県) 野寺正之君</p> | <p>ナムコ提供ウィニングランビデオ<br/>(秋田県) 佐藤 信君<br/>(新潟県) 花沢 健君<br/>米子アミューズビデオ提供ミキサー<br/>(大阪府) 勇 直美さん<br/>生写真<br/>(山形県) 佐藤陽一郎君<br/>(群馬県) 井上博健君<br/>(茨城県) 森口 聡君<br/>(埼玉県) 木村広二君<br/>(東京都) 松沼正光君<br/>(神奈川県) 小川智子さん<br/>(静岡県) 杉山伸雄君<br/>(愛知県) 河本浩司君<br/>(京都府) 泉 正人君<br/>(大阪府) 児玉徳行君<br/>米子アミューズビデオ提供カセットトラック<br/>(青森県) 沼山 靖君<br/>(秋田県) 田中 守君<br/>(栃木県) 柿崎直也君<br/>(福井県) 東條元二君<br/>(徳島県) 伊藤 隆君<br/>ゲームストアイランドオリジナルテレホンカード<br/>(福岡県) 中根卓司君<br/>(群馬県) 白岩道隆君<br/>(千葉県) 鶴岡裕一君<br/>(長野県) 間島基博君<br/>(愛知県) 久世陽代さん<br/>(奈良県) 福山裕之君<br/>(大阪府) 原田成規君<br/>(兵庫県) 橋本毅司君<br/>(香川県) 福本昌義君<br/>(佐賀県) 坂本敏博君<br/>ナムコ提供ワールドスタジアム99ポスター<br/>(栃木県) 落合功宣君<br/>(千葉県) 松岡賢司君<br/>(東京都) 長谷部重人君<br/>(〃) 田代俊一君<br/>(〃) 梶原一騎君<br/>(神奈川県) 川野 勉君<br/>(静岡県) 吉田雅人君<br/>(京都府) 松井孝丞君<br/>(福岡県) 中西千代一君<br/>真鍋 元君</p> |
|--|--|

#### プレゼント希望の人は

10月31日まで、16ページにあるとじ込みハガキに、プレゼント番号を記入して、ポストに入れて下さい。オット、切手ははるのも忘れなさい。

◇締め切り 10月31日の消印のあるハガキまで有効。  
◇当選者発表 ゲームスト11月号誌上に発表。







# ハイテクセガ弘前

☆=2  
青森県弘前市駅前2-6-5 ☎(0177)35-4704

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 スーパーモナコGP (AT)	6'31"43	E-SWAT'S B・S・C	DP=3836 ALL ウェットで3位
2 スーパーモナコGP (4速)	6'17"36	E-SWAT'S B・S・C	DP=4182 ALL ウェットで2位
3 スーパーモナコGP (7速)	5'59"27	E-SWAT'S B・S・C	DP=4823 ALL 1位
4 ワイルドファンク(1P)	4,826,800	E-SWAT'S B・S・C	ノーマル指定ALL タルかきぎり逃げ
5 パワーリフト(B)	6'47"85	E-SWAT'S B・S・C	ALL 1位、ワイルドかきぎりはまかせ
6 パワーリフト(D)	6'46"60	MSP-OAG2-PON	ALL 1位 1コケ
7 ゴールデンアックス	偏差値=400.5	OTL-麗子B・Ben	ノーマル2人設定 ALLアックス使用
8 ゴールデンアックス	偏差値=336.5	2001年 RSP-M・Y・PFE	ノーマル2人設定 ALL 女使用
9 フラッシュポイント (セレクト無し)	35面	悪虫番表33万が限界/ E-SWAT'S ROM92C	IP
10 スーパーマスターズ	-1		ノーマル18クリア 管理人復活まじか!

# 弘前ハイローザスペースランド ☆=10

青森県弘前市上手町15 ☎(0172)33-6584

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 エリア88	1,744,320	E-SWAT'S NIK	1 コイン ALL F=200
2 エリア88	1,761,410	E-SWAT'S NIK	1 コイン ALL F=140
3 エリア88	1,709,790	E-SWAT'S ODA	1 コイン ALL A=100
4 ワイニングラン (テクニカル)	2'20"630	E-SWAT'S ELFC	
5 ワイニングラン (イージー)	2'01"281	MSP-OAG2-PON	
6 ドンドコドン	239,660	E-SWAT'S 海人ゴスロイ	表面R=50クリア
7 イメージファイト	1,178,500	E-SWAT'S B・S・C	ノーマル3機 2=80
8 ドラゴンブリード	1,060,900	MAD-MAX	ノーマル 2=5
9 フラッシュポイント (セレクト無し)	27面	E-SWAT'S ROM92C	
10 スーパーバレーボール	63,600	E-SWAT'S KNOCK OUT	1 コイン ALL

# プレイシティキャロット八戸店 ☆=3

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ダートフォックス (4P)	4'02"12	MSP-OAG2-PON	1人で独走
2 エリア88 (シン)	1,520,440	タフアックスを喰らえ PON	つげの魔 パイワム使用
3 エリア88 (ミッキー)	1,751,530	RADISH-T.S	ALL シーマ設定
4 エリア88 (グレッグ)	1,631,220	合意書は秒殺のなごれなし PON	来月シーマで狙おうかな
5 ワイニングラン (イージー)	2'01"399	イージー 神体を超えろ PON	アサシドはまるいけどムリだゾ
6 ワイニングラン (テクニカル)	2'21"821	おたけお-ちゃ PON	今は全滅ノーマル
7 ヴォルフアード	9,999,990	赤坂まもる	ALL 100万x6 50万x4
8 ドラゴンブリード	1,731,900	赤坂まもる	2=4 カレーバー使用
9 スーパーマスターズ	-12	赤坂まもる	11イグレ11ホー11バーディ
10 ドンドコドン	802,900	RADISH-TS	リバーズ 永々なし

# プレイシティキャロット仙台店 ☆=41

宮城県仙台市青葉区中央1-2-3第1ビル2F ☎(022)223-8380

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ダートフォックス (2P)	3'52"44	SPREAM-SHOT &SAKI	ALL
2 エリア88	1,805,320	SPREAM-SAKI	ALL チキ一使用 残金54万
3 エリア88	1,787,150	SPREAM-I.Z	ALL クレック使用 残金53万
4 ドンドコドン	1,117,780	SPREAM-N.S	全50面クリア
5 ドラゴンブリード	9,064,500	SPREAM-SAKI	ALL 3機設定 ノミズ
6 シークレットエージェント	958,300	CYBER-RYU	1 コイン ALL
7 忍者龍剣伝	529,500	SPREAM-I.Z	ALL 3ゲージ3人 1UPx5
8 天地を喰らう(張飛)	5,395,800	連射装備予定ノ	ALL
9 ヴォルフアード	9,999,990	大分連合山口様	ALL
10 スーパーバレーボール	63,600	おーば	ALL

# ハイテクランド日ノ出ベガス

宮城県仙台市青葉区中央1-10-23日ノ出ビル3F ☎(022)264-0570

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 スーパーモナコGP (AT)	6'24"90	福島野.P.S君	4332
2 テトリス	999ライン	ひろちゃん 平塚尚	イージー スコアキャスト
3 ゲイミングランド	30,579,205	WA	120秒設定 ノーマル
4 ターゴボウトラン (マニュアル)	8'28"60	Messiah Z	カクゲがクリア 設定=2
5 フラッシュポイント	69,501	中村圭水	R=20
6 フリップル	74,860	END	R=13
7 上海II	510	COP	R=4
8 ロボコップ	4,769,000	TIK-ME	1 コインクリア
9			
10			

# めざせ ハイスコア!!

前回にも予告しましたが、ハイスコアの集計方法を少し変更します(番外地や☆の制度など)。意見があればどしどし送って下さい。来年の1月あたりを予定しています。

# 札幌そごう内ゲームスポット

札幌市中央区北5条西2-1 ☎(011)213-2565

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ドンドコドン	221,970	SG-ELF	ALL
2 大旋風	1,320,430	米田	R=2 61エリア
3 ワイニングラン (テクニカル)	2'20"504	NGM-師匠	◎コースレコード 34'031
4 エリア88	455,400	NGM-師匠	R=8
5 ドラゴンブリード	727,100	MMM-Jr.	R=5
6 原始島	1,578,750	SG-KI?	5機ALLノミズ
7 サンダークロス	2,146,940	疾斗	2-7
8 ワルキューレの伝説	1,580,250	米室美久	ALL
9 天地を喰らう(張飛)	5,267,300	OREだ FROM三沢	ALL
10 天地を喰らう(関羽)	5,204,900	OREだ FROM三沢	ALL

# ハイテクセガ平岸&南7条店 ☆=6

北海道札幌市豊平区平岸3条13丁目 ☎(011)812-2281

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 テトリス	999,999	A.H.M.H	ノーマル タイ432 レベ999+
2 フラッシュポイント (セレクト無し)	35面	りょうざん連合	ノーマル
3 イメージファイト	1,057,300	NSP-ALWAYS -ULTIMATE- 連射なし	ノーマル 2=7後詳 連射なし
4 ターゴボウトラン (マニュアル)	8'25"56	NSP-ULTIMATE -COLUSIII	イージー クラッシュ
5 スーパーモナコGP (7速)	6'06"09	WHIM-KEK	ノーマル D.P 4'44
6 テトリス	833,978	SAT-TOS	ノーマル(南7条店) タイ:59分レベ:89+
7 イメージファイト	1,114,600	SOE-FINAL-NEC	ノーマル(南7条店) 連射つき
8 ゴールデンアックス	250.0	SAT-POP (女谷さんせい)	ノーマル(南7条店) 1コインクリア
9 スーパーモナコGP (4速)	6'22"39	JDT-DIO	ノーマル(南7条店) D.P4163
10 スーパーモナコGP (7速)	6'06"93	WHIM-KEK	ノーマル(南7条店) D.P4720

# コミュニティスペースNTK ☆=12

北海道恵庭市漁町13 ☎(0123)33-2271

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ヴォルフアード	8,636,360	RVS-DOUGO	点数部門
2 ヴォルフアード	13面	NOBU	面数部門
3 エリア88	1,483,650	RVS-DOUGO	ALL
4 クラックダウン	230万	まりもたくん	ALL
5 プラスアルファ	10,000,000+	HIE-TUK	6-4
6 USクラッシュ	-4	Y.O	9 ホール
7 USクラッシュ	±0	Y.O	18ホールアウトノ
8 スーパーバレーボール ワールドカップ優勝		AVG-B.B	
9 ドンドコドン	128,550	ウカビ由麻	R=24
10 (フリブル)	94,340	いろは (NOBAKOV)	R=15

# ハイテクセガ青森

青森県青森市新町1-8-10 ☎(0177)34-3737

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 スーパーマスターズ	-11	御師匠様??!	1コイン 18ホールクリア
2 ドラゴンブリード	491,700	謎の戦士	ラウンド6
3 フリップル	84,060	あちゃべ	ステージ14
4 ヴォルフアード	9,999,990+	狂った君主S	全6面クリア (R=25)
5 ワイルドファンク	2,572,950	しもはれたたまりお	1コイン全面クリア
6 大旋風	10,000,000+	モニングコールあたたら	ラウンド6で達成
7 クライムファイト	558	桜ちゃんうふ♡	スペシャルステージ
8 スーパーモナコGP (AT)	6'32"82	やったぜAT JGM	D.P4,001, 1位, 2位
9 スーパーモナコGP (4速)	6'27"17	やったぜ4S JGM	D.P4,217, 1位, 2位
10 スーパーモナコGP (7速)	6'18"30	猛毒巨人A	D.P4,345, 1位, 2位

# プレイシティキャロット旭川店 ☆=10

北海道旭川市三条通15丁目1号銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 スーパーバレーボール	67,400	AION - PIAZZA - NERO	1コイン ノール
2 エリア88	1,601,110	AION-TIO	1コインノールノーマル シキキ
3 クライムファイト	157	AION-TIO	R=7 ノール アップライト
4 クライムファイト	259	AION-TIO	R=7 ノール アップライト
5 ドンドコドン	281,420	RAB	1コイン ノール
6 ドラゴンブリード	5,194,200	AION-ちやむおじん	1コイン ノール
7 ゴールデンアックス	偏差値=277.5	AION-ROX-ULT.	1コイン ノール ノール使用 247.5点
8 ワイニングラン	2'01"988	AION-紅-NCX	イージー
9 シュートアウェイ	1,520	AION-STARLET	プロクラス パーフェクト
10 フラッシュポイント (セレクト無し)	17面	AION-AOT	1コイン ノール

# ゲームプラザヴィクトリア ☆=2

北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎(011)813-6025

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ヴォルフアード	9,999,990	F.Dumplings	ノーマル 全6面クリア 100万x5
2 オメガファイター	12,447,400	FSR	ノーマル 全2周クリア ノーマル
3 シークレットエージェント	727,900	Y.F	ノーマル 8面トラ
4 ドラゴンブリード	5,497,200	行きずりお客様	ノーマル ミス 全4周クリア
5 クライムファイト	245	Moai-M.TAN	ノーマル 7面
6 ベイルート	518,300	◎CPU-荻野	ノーマル クリア 残x3
7 フラッシュポイント (セレクト有り)	47面	JOE	ノーマル
8 ゴールデンアックス	偏差値=132.5	やちてーぶせ/TAN	スコア205.0 ノーマル(6)
9 スーパーモナコGP	3,984	失礼ノのびません	G=3 6'31"46
10 天地を喰らう(趙雲)	4,722,600	T.U	ノーマルALL

# ゲームポイントフリーウェイ ☆=2

北海道札幌市西区富丘2条2丁目2-12 ☎(011)694-4192

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 フラッシュポイント (セレクト無し)	ステージ1~28	Aim◎-KGM-Sjr.	1 コイン
2 フラッシュポイント (セレクト有り)	149,038	Aim◎-KGM-Sjr.	1 コイン 1~77面
3 ヴォルフアード	5,062,150	辻雅史	クリア
4 ドラゴンブリード	8,243,500	Aim◎-KGM-Sjr.	全2周クリア
5 クライムファイト	678	BMT-KGM-PON	END (5ステージ無し)
6 天地を喰らう(劉備)	5,448,000	ZAT	クリア
7 スーパーバレーボール	38,800	BMT-ROM	5面
8 上海II	812	Mr.H	6面
9 テトリス	999,999+	Aim◎-9度目のカンスト	ライン999+
10 ドンマ	960,000	Aim◎-KGM-Sjr.	クリア

# プレイシティキャロット琴似店 ☆=6

北海道札幌市西区琴似2条2丁目2号イグリームビル ☎(011)621-1110

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 フラッシュポイント (セレクト無し)	40面	Y	1コイン ノール
2 ウイロー	1,940,100	NSP-MARIN	1コインクリア ノール設定で2機設定
3 エリア88	1,730,200	FSR	1コイン ノール シキキ使用
4 スーパーバレーボール	70,700	三好	1コイン ノール 全面クリア
5 ドラゴンブリード	3,804,300	YATCH/◎	1コイン ノール 3機設定 残=2
6 オメガファイター	9,672,000	カサ、ウイスタリア	1コイン ノール 2=7
7 ダートフォックス (4P)	3'52"99	NGM-師匠	ゴールデン ノーマル
8 ワイニングラン (テクニカル)	2'20"343	NGM-師匠	ゴールデン カスタン CR-34'030
9 ドンドコドン(裏)	339,220	中川剛	1コイン ノール 3機設定 全6面クリア
10 ゴールデンアックス	偏差値=322.5	BREM-佐藤直行	1コイン クリア ノーマル 1-292.5











書店(帖合)印

部数

冊

## ゲームスト

No.15	No.29
No.17	No.30
No.18	No.32
No.20	No.33
No.22	No.34
No.24	No.35
No.25	No.36
No.26	No.37
No.27	

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新声社  
雑誌03659

## ゲームスト

バックナンバーを  
お求めの方に——

### ①現在までのバックナンバー

No.15	( '87	12月号)
No.17	( '88	2月号)
No.18	( '88	3月号)
No.20	( '88	5月号)
No.22	( '88	7月号)
No.24	( '88	9月号)
No.25	( '88	10月号)
No.26	( '88	11月号)
No.27	( '88	12月号)
No.29	( '89	2月号)
No.30	( '89	3月号)
No.32	( '89	5月号)
No.33	( '89	6月号)
No.34	( '89	7月号)
No.35	( '89	8月号)
No.36	( '89	9月号)
No.37	( '89	10月号)

(上記以外のNo.は品切れです)

### ②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文  
下さい。注文書としてご利用で  
きます。

新声社  
☎03 293-9321

## 攻略満載!!バックナンバー好評発売中!

特集: AOUショー

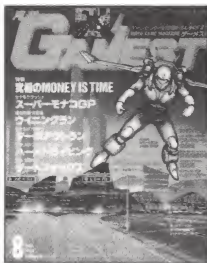


No.32 ( '89 5月号)

- ストライダー飛電最高潮
- 天聖電攻略のカギ
- テトリスレベル10への道
- ハードパンチャー必勝攻略
- イメージファイト最新テック
- いまさらAB II
- 四川省ワンポイント

キ  
リ  
ト  
リ  
線

特集: ドライブゲーム



No.35 ( '89 8月号)

- スーパーモナコGP
- ウィニングラン攻略
- ターボアウトラン攻略
- ハードドライビング
- ダートフォックス
- ワルキューレの伝説攻略
- 天地を喰らう攻略

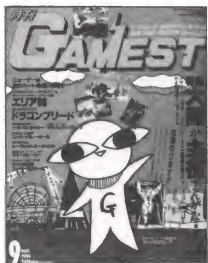
特集: セガがあつーい!!



No.33 ( '89 6月号)

- ゲインランド攻略
- ターボアウトラン攻略
- テトリス攻略
- ストライダー飛電攻略
- ロボコップ攻略
- 四川省攻略
- アフターバーナー II 攻略

特集: 大阪AOUショー



No.36 ( '89 9月号)

- プラスアルファ
- スーパーモナコGP
- ウィロー
- ダートフォックス
- オメガファイター
- 大旋風
- 天地を喰らう

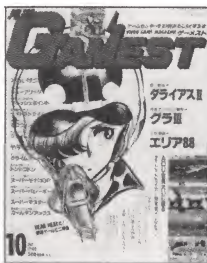
特集: ワルキューレの伝説



No.34 ( '89 7月号)

- ワルキューレの伝説攻略
- 天地を喰らう攻略
- ヘルファイヤー攻略
- トンマ紹介
- 四川省攻略
- ロンバース攻略
- アフターバーナー II 攻略

特集: グラIII発進!!



No.37 ( '89 10月号)

- エリア88
- ドンドコドン
- クライムファイターズ
- スーパーマスタース
- スーパーバレーボール
- スーパーモナコGP
- ゴールデンアックス

キ  
リ  
ト  
リ  
線



# 攻略満載!!バックナンバー好評発売中!

## 特集: AMショー



№15 ('87 12月号)

- AMショー大特集
- 虎への道入門編
- ブラックドラゴン攻略後編
- ライフフォース2P攻略
- 魔獣の王国最終面まで攻略
- 雑君保父の投稿者時代の作品掲載号!!

## 特集: ゲームスト大賞



№17 ('88 2月号)

- 特集第1回ゲームスト大賞
- レインボーアイランド攻略
- SRD後半面攻略
- ラビオレプスエキスパート
- バトルフィールド決戦攻略
- 雑君保父ゲーパロコミック

## 特集: 新作ヘリ会戦



№18 ('88 3月号)

- 新作ヘリゲーム空中大会戦
- 突極タイガー、A-JAX、サンダーブレード、Mr. HELIの開発者も交えて
- 人気ゲームコマンド大公開
- 虎への道マップ付き大攻略

## 特集: AOUショー



№20 ('88 5月号)

- 特集AOUショー
- ニンジャウォーリアーズ全面徹底攻略
- チェルノブ全面攻略
- 突極タイガー1000万への道
- 札幌ゲーセン紹介
- ゲームが10倍うまくなる法

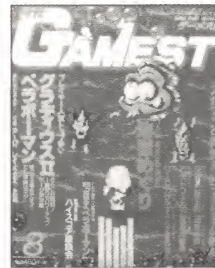
## 特集: グラII攻略



№22 ('88 7月号)

- グラティウスII攻略
- ペラボーマン前半攻略&カラーキャラクター原画集
- マップ付アサルト大攻略
- お雀子ハイスクール
- ハイスコア座談会①
- 雑君保父ゲーパロコミック

## 特集: ペラボーマン



№23 ('88 8月号)

- グラティウスII 2周目攻略
- ペラボーマン前半面攻略
- 源平プロペラボーマン漫画
- 上海秘伝のくすし方
- P IIセクションショット
- ハイスコア座談会②
- 雑君保父グラつうタイムス

## 特集: 地獄めぐり



№24 ('88 9月号)

- グラティウスII 1周目復活パターン紹介
- ペラボーマン後半面攻略
- 地獄めぐりマップ付攻略
- 迷宮島前半面攻略
- ヨロロバゲーセン事情
- 雑君保父ゲーパロコミック

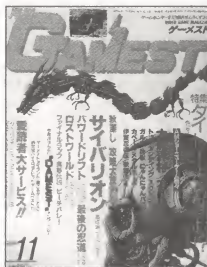
## 特集: ロストワールド



№25 ('88 10月号)

- グラII開発インタビュー
- 地獄めぐりアイテムの法則
- ロストワールド攻略
- ギャクシーフォース攻略
- スカイソルジャー攻略
- 迷宮島後半面攻略
- ゲームが10倍うまくなる法

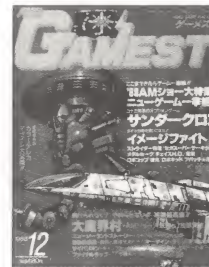
## 特集: サイバリオン



№26 ('88 11月号)

- 特集タイマーはどう進む?
- パワードリフト攻略
- サイバリオンマップ&カラーイラスト原画集
- ロストワールド800万への道
- 最後の忍道前半面攻略
- 年刊パロディAMEST

## 特集: AMショー



№27 ('88 12月号)

- AMショー大特集
- ロストワールド800万への道
- ファイナルラップバトル編
- オーダイン攻略
- サイバリオン攻略
- カラーテレカデザン公開
- 最後の忍道後半面攻略

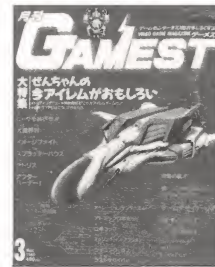
## 特集: ゲームスト大賞



№29 ('89 2月号)

- 特集第2回ゲームスト大賞
- イメージファイト 4~6面
- TATSUJIN後半攻略
- メタルホーク攻略
- サンダークロス後半攻略
- 珠玉のカラー年賀状大紹介
- サンダークロスマンガ

## 特集: アイレムの全て



№30 ('89 3月号)

- 今アイレムがおもしろい
- イメージファイト 2周へ
- 大魔界村宝箱・1~3面
- スプラッターハウス攻略
- 読者のゲーム アーク
- ゲーセンおわらえ雑君保父





今日も私は散歩する。



そんな私がハナクソ歩きを覚えて八や三年……

ヒョイ



今年で三十才になった私も、今ではこんなリツパで丈夫なツララハナクソステック二本。



生まれた時からハナクソをほじらず、何十年がたったであらう……



そんな私の夢は、いつの日か宇宙を散歩することだ。

**テクノアート**  
 〒556 大阪市浪速区日本橋  
 4の2の20  
 コア日本橋2F  
 TEL 06(643)7641  
 FAX 06(643)7645

二本のハナクソステックで、  
 歩きなれた日本橋の町を……

こんにちは  
 ゆあ〜

きいっけな  
 はれえ〜



# ゲームに金縛り!!



## コントロールBOX

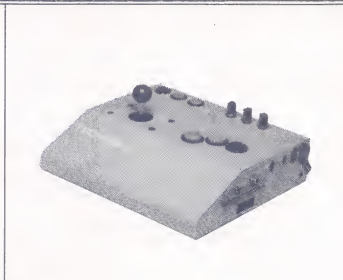
KIC-045DX(ニュータイプ)

Aタイプ：家庭用テレビのビデオ入力端子がアンテナに接続するだけでプレイできます。¥34,000

Bタイプ：RGB21ピン出力でパソコン用テレビなどに使えます。¥28,000

Cタイプ：A+Bの機能で¥37,000

自作キットはそれぞれ¥5,000引きです。



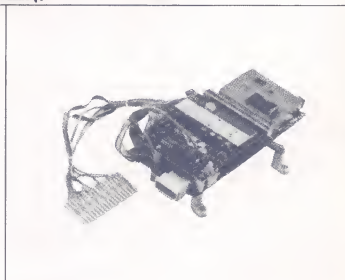
## QC-1

手になじむラウンドシェイプ。パーツは全て最高級品を使用、ラッピング採用でメンテナンスもハンダがいらず。1ピンサウンド出力、RGB独立調整ボリューム付き。¥19,800 (21ピンケーブル付き)



## 18インチ高画質モニター

画像調整は前面からできます。画面反転もスイッチひとつでOKのスクレモノ。RGBモニター搭載。タテ画面・ヨコ画面兼用15KHz/24KHz切り替え可能。高画質対応。パソコン対応。¥78,000



## FCマスター

ファミコンを完全RGB化 / 超鮮明画面が実現しました。KIC 045DXに接続してプレイできます。¥19,800 (キット) ¥24,800 (完成品)。その他PCエンジンやメガドライブのパワーアップ付きRGB改造も承ります。



〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F  
TEL.06-643-7641

## 営業時間

AM10:00~PM8:00

年中無休

※類似品にご注意ください。

中古基板も常時2,000枚在庫 / かわいい資料ご希望の方は、62円切手3枚同封のうてクナートGM係まで /



通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります!



# がらんがらん ☆2

長野県駒ヶ根6-23 ☎(0265)83-4123

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 テトリス (ノーマル)	ライン661	ATM-ざげんな赤/ Buchi	点カスト600以下見えた!! ALL ノーズ3x3 残3 No83
2 サイバリオンの (実戦編)	17,179,300	ATM-Fowl's chick	5面クリアSPで死
3 エリア88(A-10) (工場設)	250,136	ATM-H.ADAM!	ALL最後のライフがにげた
4 エリア88(F-14)	1,513,030	ATM-Luffy	ALL最後のライフがにげた
5 エリア88(F-20)	675,950	ATM-N-VIP	最終画面までとぶ。
6 エリア88(2P)	478,680	ZZA ♪ RHHT ♪	A10とF14 7面
7 ワールドスタジアム89	HR-6本	BASSMANのGOTTYの ZZAのかわきり入南デコ	GVSWとGVSD
8 ファイティングファンター	295,970	ZZAのかわきり入南デコ	ALL残0(2P)
9 フェリオス(ハード)	832,800	Toy Pop(せぶん)	ALL全有
10 フリップル	69,890	おふさいど	12面

# がらん3 ☆3

長野県伊那市大字伊那1951-1 ☎(0265)73-9775

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 サイバリオンの (実戦編)	19,430,360	PST-NPIP あと1回	ALL200万×4 20万×1No51
2 エリア88(F-20) (工場設)	1,794,360	PST-NPIP	ALL残金54万
3 エリア88(F-14)	1,799,550	PST-NPIP	ALL残金54万
4 エリア88(A-10)	1,757,850	PST-NPIP	ALL残金 50万9350
5 TATSUJIN	1000万+α	AP0	エリア999+α 7-5残2
6 天聖龍	16,329,800	PST-HIRO	ALL5UP×14 3ミス 3UP×2
7 マスターオブウェポン	2,035,700	PST-NPIP	ACT-6 ボx1
8 クラディウスII (ノーマル)④	1000万+α	駒沢公園爆竹隊 オペラ(更新機)	13-7F残12
9 ドンドコドン	24,620	TDO	I2R
10 飛翔殿	100万+α	PST-NPIP	18-4にて達成残7

# ハイテクセガ新潟

新潟県新潟市古町7番町 ☎(025)223-3392

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ドンドコドン	261,010	DNK-ひろ丸	ALLクリア
2 ウィロー	1,768,250	Fox-BYE	ラフスタート R:ALL
3 ワールドファンク	203,050	ワイルドFEMI	R-5
4 天地を喰らう(闘羽)	5,375,100	R.M小林	R-ALL
5 フリップル	75,680	VAL-MYB	R-12
6 ワルキューレの伝説	1,694,040	Ruffian's Army	R-ALL ボーナスポイント30万
7 ヴォルフアイド	9,329,180	PAC	R-16
8 フラッシュポイント (セレクト有り)	158,215	Beene	R-56
9 スーパーマスターズ	-8	今年も元気な爆弾	R-ALL
10 オペレーションサンダーボルト	4,833,690	HONDA CBR F HONDA CRX	R-ALL 2PLAY

# ハイテクセガ万代店 ☆5

新潟県新潟市万代1-25ヴェルドミール万代1F ☎(025)241-6930

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 スーパーモナコGP	DP4,802	LSP-フラッシュメガバ	オール1位 75:256:24:307:30
2 クーバーアワラシ (オーイマ)	8'23'60	WELLTH-K.M	全国よあと4秒
3 フラッシュポイント (セレクト有り)	263,188	Beene	ノーマルスタート R?2
4 ゲイニングランド	30,892,265	少年シリアで復活 30=ブランド	1PKクリア
5 エリア88	1,409,260	OGJ	ノーマル ALLミッキー
6 トンマ	288,100	VAL-Mamis	6面だけだけだけ
7 ドンドコドン	273,660	DNK ひろ丸	50面
8 大旋風	1,032,060	PUCSE-ZTV	ノーマル 3機設定 2周目エリア43
9 スーパーハレーボール	63,200	DEF	ALL
10			

# プレイシティキャロット長岡店 ☆4

新潟県長岡市大手通り1-4-9 ☎(0258)36-0991

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 エリア88	1,772,550	SAL	IPALL TOMCAT使用
2 天地を喰らう(張飛)	5,341,500	三輪英実(HID)	1P ALL
3 天地を喰らう(趙雲)	4,857,600	藤野高志	1P ALL
4 天地を喰らう(關羽)	5,239,200	敵対つとつあむ	1P ALL
5 天地を喰らう(劉備)	5,040,400	Ⓞ	1P ALL
6 ダートフォックス	3'59"84	超M.フェナーズ スピズバ ビジネス!	1P
7 オメガファイター	8,747,020	TAKA	2-7 1P
8 大旋風	10,000,000+α	JOB-あつし	15周目
9 スーパーハレーボール	59,300		ALL
10 イメージファイト	1,117,900	高橋くん(小国)	1,2周目ボタル役在り 初、1コインALL

# ジョイランドオレンジ ☆2

神奈川県小田原市扇町4-8-18 ☎(0465)34-3116

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 大旋風	989,850	ストロベリー	2周目 エリア43
2 ドンドコドン	290,750	K-K	表50面クリア
3 テトリス	960,000	しゅうじ	レベル99 ハーデイト
4 ヴォルフアイド	1,049,910	ISO	3面999%2回
5 天地を喰らう	1,600,300	武蔵	8面
6 フリップル	74,130	田仲	12面
7 インセクターX	734,500	S・T	クリア、ノーマル
8 トンマ	561,800	S・T	クリア
9 サイバリオンの (実戦編)	18,357,020	PUL	ノーズ3x3,N079
10			

# ニュースターグループ4店

山梨県甲府市城東2-10-22 ☎(0552)28-8923

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 スーパーモナコ (7速)	DP=4703	SER	1,2RACEクリア ニュースター
2 スーパーモナコ (4速)	DP=4426	SER	1,2RACEクリア ニュースター
3 スーパーモナコ (AT)	DP=3563	TOM	1,2RACEクリア ニュースター
4 天地を喰らう	4,938,900	S.I	1コインクリア ニュースター
5 ドンドコドン	136,780	MO	32面コイン ニュースター
6 ウィロー	1,385,600	T.S	ニュースター
7 ゴールデンアックス	偏差値=249.0	矢部の男	1コインオール 上高地
8 トンマ	775,200	CHG	1コインオール 上高地
9 オメガファイター	707,030	PWARS	エリア4 上高地
10 大旋風	1,135,370	7X	ニュースター

# プレイシティキャロット甲府店(甲府周辺集計) ☆7

山梨県甲府事務所 ☎(0552)26-4446

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 エリア88	1,785,970	C&PおさるのDX	1コインF-14使用 ALL
2 スーパーハレーボール	63,800	レインジャーGR	優勝
3 ヴォルフアイド	2,869,480	C&Pみゆきちゃん	1コイン6面 50万×5
4 ダートフォックス	4'01"83	どよみ	1PLAY青使用
5 ドンドコドン	74,270	ピンク(ZEM)	
6 ドラゴンブリード	2,482,000	C&Pちゆきちゃん	1コインALLx2=残1
7 オメガファイターズ	3,706,000	てらちん	最終面
8 クライムファイターズ	226	JNY-D-S	ステージ7ボス
9 ウィロー	1,661,050	C&Pみゆきちゃん	1コインクリア
10			

# プレイシティキャロット松本店

長野県松本中央セントラルビル地下 ☎(0263)35-6744 ☆1

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 エリア88	1,675,260	マイナー-TAN	ノーマル ミッキー使用
2 ヴォルフアイド	5,607,040	不毛の代名詞sir	R-14 100万×3.50万×2
3 オメガファイター	6,120,000	UMR.TOY-POP	残機×1, ALL
4 ドラゴンブリード	1,358,310	S.E.R-K*K	残機×1, ALL
5 ダートフォックス	3'56"89	T.Y	4人
6 ローリングサンダー	398,240	UMR.TOY-POP	ALL
7 ギャラス	10,000,000+α	うめしげがライバル	半分でた
8 ニンジャウォリアーズ	328,200	UMR.TOY-POP	ALL.永バ無し
9 ツインビー	6,021,600	BPS-FRD	ふ、ノ
10			

# ゲームタウンファンタジー ☆2

長野県茅野市市の丁田2732-1 ☎(0266)72-5339

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ゴールデンアックス	243.0	景造	おばさん
2 ワルキューレの伝説	8,361,910	BANK	ノーマル
3 アクトフェンサー	7,061,330	DDN	3周
4 ふたさん	724,355	SAR-K	ノーマル
5 フラッシュポイント	517,680	HUNだyon	ノーマル
6 フリップル	82,960	人間模範怒哥	ノーマル
7 大旋風	1,241,350	Hな景造	ノーマル
8 ウィニングラン	1'59"486	CHU.Q	イージー
9 天地を喰らう(趙雲)	5,132,800	MIKI	1クレジント ALL
10 天地を喰らう(張飛)	5,109,300	MIKI	1クレジント ALL

# スペースイン・プラザ ☆2

東京都八王子市旭町1-1八王子そごう9F ☎(0426)24-2511内2912

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 スーパーマスターズ	-3	レモンピー〇〇は 18禁	1コイン ハーフゼロイン投入で
2 ドンドコドン	129,090	金に狂った金飯	1コイン R40ペロウインは1行だけ
3 ゴールデンアックス	143.0	シビヤ	R5 R25 各面クリアが結構難
4 フリップル	93,440	まいも氏が楽しいよー URX-ODA-Z	R17 IIRx5 ゼロインはまたか
5 ワルキューレの伝説	1,128,490	祝 NO.1000のサイ URX-ODA-Z	船にてもゼロインは最高だね!!
6 R-TYPE	1,367,000	まいも楽しい♡	1コインR5 ゼロインは、まだ!!
7 天聖龍	580,700	APIS	1コインR5 ゼロインは、まだ!!
8 フェイタース (イージー)	578,430	SEB-ヤンキーにからまは(更新)	ALLでほいほい ゼロインは、まだ!!
9 エリア88	0	入南がしめ切りにまにあわなかった	連続ボス撃破かも
10			

# プレイシャトル ☆23

神奈川県伊勢佐木町4-109楽光ビル2F ☎(045)251-8340

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ストリートスマート	2,174,000	ILG-おじゃる君(南国)	1コインノーマル 全クリア
2 チャンピオンレスラー	14,784,400	ILG-NEO(南国)	1コインノーマル 全クリア
3 スーパーハレーボール	61,600	ILG-おじゃる君(南国)	1コインノーマル 全クリア
4 キューブリック	4,952,130	KCN(南国)	1コインノーマル 全クリア
5 ドンドコドン(表)	222,200	BUD-HDT	1コインノーマル 3機設定 全クリア
6 シークレットエージェント	992,500	URX-SKG	1コインノーマル 全クリア
7 ヴォルフアイド	9,999,990	ILG-おじゃる君(南国)	1コインノーマル 全クリア
8			
9			
10			

# ゲームセンターUFO ☆48

神奈川県相模原市高根1-2-4 ☎(0427)52-0606

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 エリア88(1P)	2,097,420	URX-AET-TEC	全クリア ノーマル ミッキー使用
2 エリア88(1P)	1,999,760	URX-OMS-TEC	全クリア ノーマル クレジット使用
3 スカイアドベンチャー(1P)	10,312	URX-SUM	全クリア ノーマル 3機 残3
4 スーパーハレーボール(1P)	76,000	Ⓞ	全クリア ノーマル
5 ドンドコドン(1P)	3,507,100	RVS-DOUGO	全クリア ノーマル 3機 差面
6 クライムファイターズ(1P)	1,422	URX-TEC	全クリア ノーマル 3機 残0
7 オメガファイター(1P)	9,587,270	URX-ODA-Z	2周目全、ノーマル 3機 スピル
8 シークレットエージェント	1,074,100	HYAKU-TRYBLE	全クリア、ノーマル
9 天地を喰らう(1P) (闘羽)	5,655,000	でしてのし	全クリア ノーマル 全神丹x5, Ⓞ
10 ヴォルフアイド	9,999,990+α	SUMPACDOUGO BT.ITR	全クリア ノーマル 3機 100万×8

# ゲームセンターコパIII ☆2

神奈川県秦野市南矢名62-42 ☎(0463)78-0610

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 エリア88 (ノーマル)	ALLクリア	N.ARC-K08-RUS 他5名達成	MIT.TEL.かまし. RUN.ZAP
2 ヴォルフアイド (ノーマル)	9,999,990+α	N.ARC-K06-RUN N.ARC-K08-RUS	ALL100万x7 残x0 ALL100万x1 残x0
3 スーパーハレーボール	63,000	N.ARC-K13-ATU	ノーマル
4 フラッシュポイント (セレクト無し)	1~18	N.ARC-K06-RUN	1コインノーマル
5 フラッシュポイント (セレクト有り)	1~39	N.ARC-K08-RUS	1コインノーマル
6 マスターオブウェポン	3,418,090	N.ARC-K12-TEL	ALL Ⓞx1 残x1 ノーマル
7 ゴールデンアックス(1P)	偏差値403.5	かまし-サルな女	ALL ティリス使用
8 テトリス (カンス時時ライン)	ライン575	N.ARC-K13-ATU	全クリア ノーマル ティリス
9 チェイスH.Q.	10,855,960	N.ARC-K13-ATU	ALL Ⓞx1 ノーマル
10 電脳神経衰弱ペアーズ	205,700	N.ARC-K08-RUS	ステージ2 日本物産ロケステ

# 大船ビーバー ☆2

神奈川県鎌倉市大船1-4-11 ☎(0467)44-1782

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ドンドコドン	334,460	VMT-ABU	表面7P ALL
2 ドンドコドン(2P)	432,310	ABU+Z-BOY	表面1クルスコア ALL
3 ウィロー	1,635,850	SVD-ZABITAN	ALL
4 ホラーストリー	5,742,660	VMT-DAN	ALL2UP有り
5 ヴォルフアイド	9,999,990	VMT-DAN	ALL
6 フリップル	87,000	IWA	RI5
7 チャンピオンレスラー	13,057,000	Hide-Sato	ALL(初日クリア)
8 U.S.クラッシュ	-8	VMT-DAN	ALL(18ホール)
9 トップランディング	871	米沢ことと べいたつこもじゅ	ALL
10 究極タイガー	10,000,000+α	M.K	5-1,AREA57, 残24



# 君こそゲームメスト!

エリア 88		全面クリア達成者 全国57店の皆様	
ドンドコドン	3,574,440	IML-UUU(2)	キャノン最前線(愛知)
ドラゴンブリード	9,628,500(連)	気分は障害物競争不利人(8)	個人申請 P.C早稲田(東京)
スーパーバレーボール	77,400	R's REMIA	個人申請 JOY BOX LYON(東京)
フラッシュポイント	1~91面	精神と肉体ポロポロ/SSC-VAP	キャッスル&YOU <sup>2</sup> (東京)
スーパーモナコGP	AT 6'17"26, D.P=4471 4速 6'04"54, D.P=4610 7速 5'43"30, D.P=5024	ComB-(4)A.K.D. 置体爆破済(byキック) ComB-(4)A.K.D. 只今7sを特訓中。(4974)	ゲームセンターニューチャンピオン(岡山)
ウィロー	2,634,000	SUD-EVIL(毒)&BUG	個人申請 ゲームジョイクラブ(東京)
オメガファイター	12,447,400	FSR	ハイテクセガ高崎(群馬)
スーパーマスターズ	-16	マスターズマスター-Z	ゲームプラザウィクトリア(北海道)
クライムファイト	アップライト 514	DISP-.A	筑波学園C.H(茨城)
ファイターズ	テーブル 1,422	URX-TEC	ハイテクセガ表町(岡山)
天地を喰らう 遊藝	5,720,800(連)	職業GUN人(RVS)	ゲームセンターUFO(神奈川)
ダートフォックス	1P 3'53"92 2P 3'45"39 3P 3'38"89	SPREAM-SHOT(2) NOR, HIT HIT, V, NOR	個人申請 ディンドン高田馬場(東京)
ウイニングラン	イージー 1'59"486 テクニカル 2'19"977	CHU, Q BYE(8) ③はまあちんのみ	ゲームプラザ(熊本)
チャンピオンレスタ	58,965,700	ILL-師匠は②氏!! Sumi!!	ゲームタウンファンタジー(長野)
スカイアドベンチャー	10,312(連)	URX-SUM	個人申請 PCとくしまCity(徳島)
インセクターX	859,100	VERCA-なっば	ゲームセンターUFO(神奈川)
ストリートスマート	2,403,100	Gyother-PEY(SFL)	モンキーハウス本館(福岡)
ワイルドファンク	4,826,800	E-SWAT'S B-S(2)	アミューズ&レストメイヨー(兵庫)
シークレットエージェント	1,093,600	ZERBERUS-K.M(KSE)	ハイテクセガ弘前(青森)
キューブリック	6,003,820	CYGNUS	個人申請 ホームラン(東京)
トンマ	960,000	Aim(8)-KGM-SJr.	ゲームプラザ(熊本)
ホラーストーリー	6,542,970(連)	Mr. OGAKUN	ゲームポイントフリーウェイ(北海道)
ナイトストライカー	Pコース	89,702,440	Mr. まさし君(2)
	Qコース	90,782,420	エリ8永バ記念星白金HIR(8)
	Rコース	94,872,850	Mr. まさし君(2)
	Sコース	87,082,310(連)	Mr. まさし君(2)
	Tコース	90,922,020	RVS-POKEN
Uコース	76,192,320	Mr. まさし君(2)	

ターボアウトラン(オートマ)	8'23"60	WELLTH-K.M(2)	ハイテクセガ万代(新潟)
原始島	1,658,200	PIA-CNT// 番外地にはまだ早い!	タイトピア本屋町(愛媛)
ゲインランド	1P	31,526,195	モンキーハウス本館(福岡)
	2P	62,510,675	YYY(3)& DAA(3)
USクラシック	-8(18ホール)	VMT-DAN	個人申請 セガセンター京極(京都)
クラックダウン	旧バージョン 4,998,731 ニューバージョン 5,072,835	Ate's	大船ビバー(神奈川)
ハードライビング(チャンピオンシップ)	1'20"32	BBC in 古城池	個人申請 J & B日吉(神奈川)
メタルホーク	13813(連)	水島屋みーな♡	キャッスル&YOU <sup>2</sup> (東京)
アクアジャック	2,379,150	TYRANTひむ(2)	ゲームセンターニューチャンピオン(岡山)
キャッスルオブドラゴン	1,393,700	P.M.C-番外地行きか?-MIU	個人申請 PC兼務(東京)
忍者龍剣伝(3人3ゲージ)	529,500	SPREAM-I.Z(2)	ハイテクノーベル神保町(東京)
SDI	79,636,500	やんちゃ姫GTO®TM	ゲームプラザ(熊本)
ファイティングファンタジー	331,650	BREM-きつねこ	P.O仙台(宮城)

前回の訂正			
ドンドコドン	1,752,250	RVS-CHANI	キャッスル & YOU <sup>2</sup> (東京)

今回のトップは初登場のエリア88。しかし、いきなり永久バターンが発見されたので全面クリアで統一。大魔界村に続く出血大サービス(またカブコンだ)。

ドンドコドンは、前回永久バターン有りを書きましたが、実際には無かったそうです。

しかし、今回の集計の後で完全な永久バターンが見つかったので今回で終了です。(1時間間に15万点ペースの稼ぎ) スーパーバレーボールは意外なヒットで4番目にきてます。稲妻サーブがポイント! フラッシュポイントには、ランドセレクトの有無に分け

て面数勝負。しかし、限界が見えそうなゲームなのでこのまでのびるか? ちなみに難易度イージーのセレクト有りです。11000面クリアができています。スーパーモナコGPは前回の予告通りタイム優先で集計。ウィローは、最終ボスと合

いうちで100万を稼ぐそうです(タイムアウト使用)。クライムファイターズは両方共2周クリアです。前回は2周クリアしてなかったそうです。ウイニングランはついに20秒台を突破。しかしまだのび

ダイフオックスは人数が増えても更新されなければ集計していません。ホラーストーリーは、無限増えがバグで起こるそうなので集計を続行します。最近耳にしたウワサで、根拠の無い中傷やデマで迷惑しているお店があるという話を

聞きました。こういうことがないように、清く明るく楽しいハイスコア競争をしましょう。(整理)

## HI-TECH SEGA金沢 ☆=2

石川県金沢市片町1-3-9 ☎(0762)21-9115

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 エリア88(連)	1,835,250	GOR-1SD	ノーマルALLクリア 連射付シカガマ
2 エリア88(連)	1,784,580	FGK-SUSHI(8)	ノーマルALLクリア 連射付シカガマ
3 DJ BOY	303,500	GOR-DJペンキ男(2)	ノーマル4人設定 入部初日 ST-2
4 スーパーバレーボール	59,000	聖飢魔II	ノーマルALLクリア
5 スーパーモナコGP(AT)	D.P.4,062	TYG(店ちよ)クイズ	ノーマル 3-1-2
6 スーパーモナコGP(4S)	D.P.4,448	FGK-乱丸(2)	ノーマル ALL1位
7 ドンドコドン	2,579,510	GOR-たあれん(2)	ノーマルステージ ALLクリア
8 スーパーマスターズ	TOYOTA ニー HALF 4	GOR-稲妻系影ANの大根	ノーマルALLクリア
9 大旋風(連)	10,000,000+α	BLACK VALLEY	ノーマル 連射付 14周目にて達成
10 SDI	79,636,500	やっちゃんGTO®TM	ノーマル4機 ノースオールバ S-34

## ウィルトークタイト一金沢店 ☆=2

石川県金沢市片町1-4-11 ☎(0762)62-9351

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 チャンピオンレスタ	16,221,700	AH!	ノーマル ALL
2 アクアジャック	557,900	HOW!スイマー池戸(2)	ノーマル 7面
3 USクラシック	-1	AH!FGC.YON3名	ハーフ
4 インセクターX	681,400	FGC	ノーマル 5面
5 ヴォルフアイド	4,139,490	YOG-SOTHOTH	ノーマル 12面
6 ナイトストライカー(Qゾーン)	36,392,100	SHS	ノーマル
7 ナイトストライカー(Rゾーン)	32,281,530	GOR-1SD	
8 ナイトストライカー(Sゾーン)	43,331,360	GOR-1SD	
9 ナイトストライカー(Tゾーン)	35,811,780	GOR-1SD	
10 ナイトストライカー(Uゾーン)	26,482,080	あたりりちゃん♡	

## ゲームインカザワ ☆=2

石川県金沢市安江町3-4 ☎(0762)31-3526

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 スーパーモナコGP	D.P.4,419	今村	ノーマル
2 フラッシュポイント	89,522	GOR-OSDHK-R29面 DNP-たあれん(2)	ノーマル
3 上海II	846	宇野宗祐	ノーマル
4 ワールドファンク	254,400	魔神祭神ORC	ALL3機設定 ノーマル
5 ゴールデンアックス	407.5	魔神祭U-まつい(2)	S377.スーパーリアン ALLノーマル
6 ファイナルブロー	2,280,810	JUDAS-P	ALL ノーマル
7 ターボアウトラン(オートマ)	8'43"85	魔神祭神ORC	ALL ノーマル
8 ベイルート	380,150	魔神祭猫男ニャンニャンSPT	ALL ノーマル
9 ストライダー飛竜	369,300	GOR-ラーメン將軍	ALL ノーマル
10 ロンバーズ	2,273,000	FGC-はつとんかおん110の(2)	ALL ノーマル

## ゲームインセガ高岡 ☆=1

富山県高岡市末広町 ☎(0766)24-5883

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 エリア88	528,350	おてもやん2号 RED18	R-8
2 ドラゴンブリード	934,900	ARTS-AXIS MAX(2)TM	2周目4面
3 ドンドコドン	273,980	ONS	ALLウラ面
4 フラッシュポイント(セレクト無し)	240,211	HCM-SSH-MOLE=宇留人	ライン107レベル R-34
5 スーパーマスターズ	-1	TKG-四谷Nao	ALL
6 ウィロー	1,683,100	KAZ	ALL
7 ワルキューレの伝説	1,157,640	「芸人生」綾姫	じいじ出すノALL
8 ゴールデンアックス	248.0	SEXUAL XXXXX/ 綾小路「宮崎勤」RETA as綾姫♡	ALL 売女使用
9 大旋風	1,048,090	綾小路「宮崎勤」RETA as綾姫♡	2-47
10 テトリス	ライン721にて達成	みよい	カンクオストップ

## イエローハット ☆=48

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)452-5602

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ウイニングラン(テクニカル)	2'21"571	CHAT-INFINITE-ずるずる	東京から乱入
2 メタルホーク(連射装置付)	13,630	水島屋みーな	京都メタルホーク3人衆の人
3 ターボアウトラン(オートマチック)	8'45"79	HTSN-H.K	滋賀かやひりこみ
4 スーパーモナコGP(4速)	6'08"46	種とこ	京都の二郎
5 スーパーモナコGP(7速)	5'50"95	(2)	藤原の前-市村から藤原店
6 クライムファイターズ(1P)	203	もとしくん	さすらいの四日市ボーイ
7 ドラゴンブリード	7,039,200	セガの修理屋(2)	セガ体感ゲームの破壊は最後まで 稲妻システムを壊してやる
8 スーパーマスターズ	-11(-5,-6)	しょうくん	
9 グラディウスII(2)	10,000,000+α	ぼっちゃん	12-5.F(2)始めて2週間
10 グラディウスII(1)	9,916,300	ようじ少年	ノーマル大笑い



### 三宮カーニバル ☆13

兵庫県神戸市中央区北長狭通1-2-7 ☎(078)331-0651

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 エリア88(シン)	1,576,590	SVR-白鳥翔(コバヤシ) 爆発-LAS	ALL
2 エリア88(ミッキー)	1,528,130	THC-SIR会長	ALL
3 エリア88(グレッグ)	1,524,670	SHK-KRN	ALL
4 スーパーモナコGP(AT)	4,413	Mtだいいせん	6'21'76 ALL位 7クランシュ
5 スーパーモナコGP(7選)	4,752	DUMP	6'05'18 ALL位
6 ヴォルフイード	9,999,900+α	PIA-CNT	ALL、100万×7
7 ドラゴンブリード	989,200	SVR-SHINE(新幹線) LAC	連射なし、11面
8 スーパーハローボール	63,900	MKO-SHK-ますたど	ALL
9 ワルキューレの伝説	1,866,590	MAT-Larda	ALL ⑥30万
10 天地を喰らう(超震)	5,253,400	新村 和夫	ALL 金×3 連射あり

### ニューゲームビッグ ☆1

京都市左京区一乗寺菟殿町17-3 ☎(075)711-2243

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ウィニングラン(イージー)	2'01'883	VESR-GOL	ベストラップ R9'31.3
2 オメガファイター	2,521,570	ソロボクが使えせん	37
3 アクトファンサー	10,000,000+α	VESR-GOL	4-2で達成
4 テトリス	999,999	高井きず&小塚	517ラインで達成
5 ストライダー 飛竜	369,100	VESR-GOL	1コインALL
6 イメージファイター	1,063,200	VESR-GOL	2周目8面
7 フェリオス	449,240	VESR-GOL	イージーミス ALLクリア ミッキーサイモン
8 エリア88	1,741,560	VESR-GOL	

### キャノン最前線 ☆18

愛知県名古屋市中区東区豊田7-61 ☎(052)834-3301

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 インセクター-X	859,000	IML-UUU	ノーマル クリア 敵を全部つたノ ノーマル クリア F-14
2 エリア88(1P)	1,819,600	CLT	
3 ドラゴンブリード	6,658,400	J-MAC	ノーマル クリア
4 ドンドコドン(1P)	3,574,440	IML-UUU	ノーマル クリア(表) 400万はく
5 クライムファイト(1P) (7選)	208	WTM	ノーマル クリア
6 フラッシュポイント (セレクト有り)	1~55	HCM-SSH +MOLE=宇宙人	ノーマル
7 戦え!ビックファイター	2,752,550	S+K	ノーマル 2周目
8 ヴォルフイード	9,999,990	NFS+CLT NHM+かんちん	ノーマル クリア
9 キューブリック	4,587,710	HCM CCV & BEE	イージー クリア 540万???
10 チャンピオンレスター (1P)	16,296,300	NAL	ノーマル クリア

### 明石ラポス2Fゲームコーナー ☆1

兵庫県明石市本町1丁目1-32 ☎(078)912-5616

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 エリア88	1,601,230	Gvother-WIZ	ノーマル、ミッキー
2 チャンピオンレスター (1P)	43,359,700	ジュネラルなみ SVR-MYA-NIS	ノーマル 超かぜ有 ALLコブラ 1コイン
3 チャンピオンレスター (2P)	42,725,700	SVR-MYA-NIS SVR-しやるる(2P)	8面 ノーマル
4 スーパーモナコGP(AT)	D.P=4,114	FRX	6'28'02
5 スーパーモナコGP(4選)	D.P=4,843	スターダッシュ何? LSI-SVR-NIS	6'10'52
6 スーパーモナコGP(7選)	D.P=4,433	LSG-SVR-NIS	5'57'93
7 ロンパーズ	734,030	TLU-いちっぴ rom まじ	40面 1up×2
8 スターズアウェポン	3,421,500	Gyother-WIZ	ALL 残2 イージー
9 スーパーハローボール (2P)	6,458,640	SVR-TRG&K17	ALL
10 最後の忍道	455,400	TLU-いちっぴ	6面 イージー

### ビデオインマツヤ丸太町店

京都府京都市中京区烏丸太町西入る北側 ☎075(211)8069

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 スーパーモナコGP(AT)	6'22'53	ULT-みっちゃん	D.P.4428
2 スーパーモナコGP(4選)	6'12'90	MI-ZERO	D.P.4481
3 スーパーモナコGP(7選)	5'58'55	ULT-みっちゃん	D.P.4814
4 ダートフォックス	4'11'49	CUB	安定
5 テトリス	999,999	千代吉	ラン687
6 スーパーマスターズ	18ホール 66	シェットたかし	1コイン 4選4選2
7 スーパーハローボール	52,800	MRA	6試合クリア
8 ドラゴンブリード	601,700	飛竜	ステージ6
9 ウィニングラン (イージー)	2'01'434	KNT-PGS	
10 ウィニングラン (テクニカル)	2'24'721	D.B	

### プレイシティキャロット豊橋店 ☆9

愛知県豊橋市大通り1-12 ☎(052)55-8611

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 エリア88	1,727,780	VRC-M+H	ALL ミッキー ノーマル
2 ダートフォックス	3'52'20	SOT	4P ノーマル
3 ドラゴンブリード	6,986,500	J-MAC	2周クリア 表 ALL イージー
4 ドンドコドン	2,342,820	MYU	ALL
5 ヴォルフイード	9,999,990	VRC-Y.L KFK	ALL ノーマル
6 オメガファイター	7,277,000	SZK	Z-7 ノーマル
7 大旋風	1000万+α	熊本吉浦章一	15周目 達成 ノーマル
8 シークレットエージェン	855,800	Z-TEMPLE(026)	ALL ノーマル
9 スーパーハローボール	62,800	MAL	ALL 残8 ミス イージー
10 バラデューク	230,840	おれ(どれ)	

### ジャスコ屋上プレイランド ☆4

兵庫県川西市小花1-6-16 ☎(072)59-7464

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 エリア88(ミッキー)	1,808,590	響子さん(ワ)爆発LAC	ALL \$55万 モビ×3
2 エリア88(シン)	1,790,950	響子さん(ワ)爆発LAC	ALL \$53万 モビ×3
3 スカイアドベンチャー	8,921	響子さん(ワ)爆発LAC	ALL LUX ACE×3
4 スーパーハローボール	75,600	CST	
5 フラッシュポイント	174,536	Y. SUZUKI	R-45
6 シークレットエージェン	997,300	響子さん(ワ)爆発LAC	ALL
7 オメガファイター	4,823,060	Y. SUZUKI	R-8
8 ウィロー	1,566,200	H.E.るうく	ALL 残=0
9 天地を喰らう(開羽)	5,184,000	JPS-力王	ALL
10 メタルホーク	12,936	大型29時	ALL マーシャル

### ハイテクセガ杉本町店

大阪市住吉区山之内3-2-4 ☎(06)060-3515

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 スーパーモナコGP(7選)	D.P=4,714	P.R.T	イージー3設定
2 スーパーモナコGP(4選)	D.P=4,510	SDI-M.T (NECKY)	イージー設定 難易度上昇
3 スーパーモナコGP(4選)	D.P=4,472	SDI-M.T (NECKY)	イージー3設定
4 スーパーモナコGP(AT)	D.P=4,386	SDI-M.T (NECKY)	イージー3設定
5 スーパーマスターズ	-14	SDI-T.M	イージー設定
6 ウィロー	1,629,450	SDI-1ーフカ	イージー設定 難易度上げ 難易度上げ
7 フリップル	82,340	DEVICE-XOR II	イージー設定
8 フェリオス(イージー)	全面クリア	だいおう	プレイ3人設定 難易度上げ
9 フェリオス(ハード)	全面クリア	20人のジョニー (外人部隊)	プレイ3人設定 難易度上げ
10 イメージファイター	1,129,400	残残 DEVICE-SEI	ノーマル設定 5選 高が(ベナリテ)

### 天野スポーツのゲームコーナー ☆2

愛知県西尾市砂町41 ☎(0563)56-2670

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 エリア88	1,323,780	私は謎のダンジョンマスター	10P 4選2選 ノーマル設定
2 エリア88	1,602,750	私は謎のダンジョンマスター	F-14 14選 ノーマル設定
3 クライムファイターズ	239	WTM	1コイン 9面 ノーマル設定
4 ハードバンチャー	11,853,500	K-Y	1コイン 全面クリア ノーマル設定
5 ウィロー	1,365,450	KAZ-Meliah	1コイン 全面クリア ノーマル設定
6 ドラゴンブリード	1,361,600	J. MAC	1コイン 2周目 6面 ノーマル設定
7 ヴォルフイード	9,999,990+α	WTM	1コイン 最終面 ノーマル
8 天地を喰らう(超震)	5,304,600	よっちゃん	1コイン ALL ノーマル設定
9 チャンピオンレスター	9,934,100	カレーライス 辛味汁かけ飯	1コイン 全面クリア 7選クランシュ ノーマル
10 ドンマ	293,400	KAZUMI	1コイン 5面 ノーマル設定

### アミューズ&レストメイヨー ☆5

兵庫県姫路市駅前町22番地駅前第一ビル ☎(0792)22-7210

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ドラゴンブリード	9,416,500	Gyother-PEY(SFL)	2周 ALL 3段 あと11万?
2 オメガファイター(1P)	9,986,680	初の2周!! トン!!!	2周 ALL 1000万見えた!
3 ストリートスマート(1P)	2,403,100	Gyother-LCN(THC)	ALL 空手家
4 スーパーモナコGP(4選)	6'08'01	ILLUSION-SUM!!	DP 4569
5 スーパーモナコGP(7選)	5'58'69	(LSG)-NIS	DP 4811
6 ヴォルフイード	9,999,990	Gyother-PEY(SFL)	ALL 100万×7 R.15 100万×7
7 エリア88	1,733,580	Gyother-SIR(THC)	ALL ミッキー使用
8 スカイアドベンチャー	8,606	Gyother-PEY(SFL)	8面 1万2千も出る?
9 スーパーマスターズ	-11	Gyother-IBO(SFL)	ALL 18ホール
10 チャンピオンレスター	27,894,500	Gyother-IBO(SFL)	ALL コブラ

### ジャンボ&ジャイアント ☆10

大阪府寝屋川市八坂町16-20 ☎(0720)27-6102

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 エリア88	1,814,930	INGS-ZZZ(MNG)	シン ALL
2 エリア88	1,818,880	INGS-(本体)-M+M	ミッキー ALL
3 スーパーハローボール	1コイン ALL	INGS-税理士-FAN	失点2 URS
4 キューブリック	2,444,950	INGS-ZIT-M+A	ALL
5 スカイアドベンチャー	9,302	鯨男	ALL
6 ホラーストリー	5,448,410	HCM-FOX	ALL
7 原始島	1,641,650	PIA-CNT	残4 ALL
8 フラッシュポイント (セレクト無し)	R-1~33	SPINGS- BOSTON	
9 スーパーモナコGP(4選)	D.P.4490	ILLUSION- SUM!!	6'13'00
10 スーパーモナコGP(7選)	D.P.4833	INGS-TGK(MNG)	不明

### アスター膳所店

滋賀県大津市馬場町1-13-9 ☎(0775)25-1120

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 フラッシュポイント	164,637	ULT.-みっちゃん	1コイン 63面 95インレベル!!
2 クライムファイターズ	361	プリ/ψのNAM	1コイン 7面
3 ドラゴンブリード	8,693,000	Sgt. Pepper	ノーマル, ALLクリア
4 スーパーマスターズ	TOTAL=10	Sgt. Pepper	
5 オメガファイター(1P)	2,655,940	ULT.-みっちゃん	1コイン、8面
6 オメガファイター(2P)	13,523,600	Pepper & Zero	2周目、2面
7 四国省	2,538	たかし	1コイン ALLクリア

### ハイテクセガ表町店 ☆17

岡山県岡山市表町2丁目7-33 ☎(0862)32-9267

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 エリア88	1,388,370	Disp- 響ちゃん 泣きして、ガガガ チョド	ノーマル ALLクリア (表)
2 エリア88	1,775,010	Disp- マッチャ	ノーマル ALLクリア (ミッキー)
3 エリア88	1,762,350	Disp- マッチャ	ノーマル ALLクリア (グレッグ)
4 シークレットエージェン	817,100	DISP-KORE	ノーマル 1コインクリア
5 スーパーハローボール	63,300	CAN-HID	ノーマル 1コインクリア
6 クライムファイターズ	514	Disp-.A	ノーマル 1コイン 全面 クリア、7選
7 スーパーモナコGP(AT)	6'18'59	CAN-VEL	D.P.4470 ノーマル ALL位
8 スーパーモナコGP(4選)	6'07'14	CAN-VEL	D.P.4581 ノーマル ALL位
9 スーパーモナコGP(7選)	5'53'00	ComB-〇-Akindo	D.P.4884 ノーマル ALL位
10 スーパーマスターズ	-10	THC	ノーマル 18ホール 1コインクリア

### チャレンジャー関大前店 ☆9

大阪府吹田市千里山東1-14-2 ☎(06)389-8072

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ヴォルフイード	9,999,990	SGP-NAO	ALL 100万×10 99.9%!
2 スカイアドベンチャー	9,182	やっつなせきいん かんたんたんみ	ALL-連射装置
3 エリア88(シン)	1,839,750	INGS-ZZZ	ALL-連射装置
4 エリア88(ミッキー)	1,856,430	INGS-M+M	ALL-連射装置
5 エリア88(シン&ミッキー)	1,770,780	SFC-さんどら	ALL-連射装置
6 エリア88(シン&グレッグ)	2,985,920	SFC-あれく SFC-さんどら	ALL-連射装置
7 エリア88(シン&グレッグ)	2,973,570	SFC-さんどら INGS-ZZZ	ALL-連射装置
8 エリア88(ミッキー&グレッグ)	2,969,190	SFC-あれく SFC-さんどら	ALL-連射装置
9 チャンピオンレスター	58,965,700	ILL-眠気は2氏! Sum!!	ALL
10 プレイボーイ	28,724,880	歌って踊れるやつ	EX3 シャクボト.16

### ハイテクセガ長浜

滋賀県長浜市八幡町9-1 長浜市内 ☎0749(85)1955

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 セガスーパーサーキット	0'23'25	豪心会	BEST LAP部門 一発勝負
2 スーパーモナコGP(AT)	6'32'09	(表)奈良 マクドナルドがいせん	D.P.4,158
3 スーパーモナコGP(4選)	6'29'96	HTSN-H.K	D.P.3,763
4 スーパーモナコGP(7選)	6'21'76	ILL-8-A	D.P.4,087
5 ハードドライブ	267,171	Subtime- Lizard	得点部門 イージーランク
6 大旋風	1,324,700	INGS- 西川セブン	2周目自己 連射あり
7 ストライダー 飛竜	338,500	HTSN- BAR BER富川	ノーマル設定 ALLクリア
8 ドンドコドン	205,600	HTSN- S.P.IMO	表面 ALLクリア 残
9 キャラクターフォースII	3,947,640	HTSN-KID	1面スタート ALLクリア
10 ウィロー	1,760,100	HTSN-LUM	ALLクリア



# ヒットゲームBEST10

## プレイヤー人気中心

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名										
1	1	テトリス	500	セガ										
—	2	エリア88	349	カプコン										
14	3	フラッシュポイント	268	セガ										
3	4	スーパーモナコGP	229	セガ										
6	5	ワールドスタジアム'89	174	ナムコ										
4	6	クライムファイターズ	149	コナミ										
—	7	スーパーバレーボール	138	ビデオシステム										
—	8	ヴォルフイード	137	タイトー										
9	9	天地を喰らう	120	カプコン										
—	10	スーパーマスタース	113	セガ										
11位	ドラゴンブリード	102	12位	ウイニングラン	91	13位	大旋風	77	14位	ウィロー	76	15位	ゴールアンアックス	70

## インカム中心

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名										
1	1	テトリス	509	セガ										
9	2	フラッシュポイント	290	セガ										
2	3	スーパーモナコGP	287	セガ										
—	4	エリア88	183	カプコン										
3	5	ワールドスタジアム'89	171	ナムコ										
4	6	ウイニングラン	153	ナムコ										
—	7	スーパーバレーボール	139	ビデオシステム										
6	8	クライムファイターズ	130	コナミ										
12	9	スーパーマスタース	129	セガ										
—	10	ヴォルフイード	123	タイトー										
11位	ドラゴンブリード	98	12位	天地を喰らう	91	13位	ゴールアンアックス	75	14位	ダートフォックス	70	15位	ターボアウトラン	63

(注) ハウスコア掲載店に自備の①プレイヤー人気中心のベストゲーム。②インカム中心のヒットゲーム。③普通を10位まで提出していただきます。1位のゲーム10点(2位9点...10位1点)とし、そのトータルの得点に基づきランキングを行います。今回は即日発表で集計各店の協力に感謝します。

# エリア、フラッシュポイント健闘

## TVプレイハウスミッキーハウス

岡山県岡山市国富4-26-1 ☎(0862)72-6734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エリア88	398,050	大月	ノーマル F-14 8面
2	ドラゴンブリード	939,400	前嶋	2周5面
3	オメガファイター	3,062,030	T.島田	7面
4	スカイアドベンチャー	2363	大月	4面
5	プラスアルファ	3,927,600	前嶋	3周7面
6	ウィロー	1,637,450	T.島田	ALL
7	フラッシュポイント	75,210	紳士	ラウンド34
8	ストリートスマート	628,200	前嶋	5面
9	フリップル	74,310	ABC	12面
10	ギャングウォーズ	119,020	マエジマ	3面

## コインスナック24 ☆=8

岡山県岡山市浜野4丁目22-29 ☎(0862)64-8738

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴォルフイード	9,999,990	HCS-MPL	ノーマル 1コインALL
2	アクアジャック	561,000	HCS-BOY	ノーマル7面
3	ドラゴンブリード	515,600	HCS-BOY	ノーマル5面
4	ワイルドファンク	172,250	TOM	ノーマルALL
5	チャンピオンレスラー(IP)	12,733,200	ZXW	ノーマルALL
6	チャンピオンレスラー(2P)	21,878,800	ZXW & TRI	ノーマルALL
7	大旋風	852,080	TYS	ノーマル 2周目AREA20
8	ストリートスマート	315,900	MAR	ノーマル3人目
9	クライムファイターズ(ニューバージョンIP)	6,960,460	HCS-MPL	イメージ X/ノーズ1200x2
10	クライムファイターズ(ニューバージョンIP)	6,441,190	HCS-MPL	イメージ X/ノーズ1200x2

## ゲームセンターニューチャンピオン ☆=44

岡山県倉敷市阿知2-5-31 ☎(0864)21-7585

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エリア88 (1P+ミッキー)	1,849,780	ComB- St.神龍舞	ノーマル限定 ALL 9556870
2	スーパーマスタース	-14	ComB- G.A.K.D.	ノーマル限定 ALL 1番/1
3	スカイアドベンチャー (1P)	9,139	ComB- St.神龍舞	ノーマル限定 ALL 1upx5
4	ヴォルフイード	9,999,990	HCS-MPL	ノーマル限定 ALL 1upx5
5	インセクターX	856,600	ComB- あきんど	ノーマル限定 ALL 3周目/1
6	ダートフォックス(IP)	3'59"56	ComB- Akinda/	ノーマル限定 ALL 8月入賞はダブ
7	スーパーモナコGP (AT)	6'17"26	ComB- A.K.D.	ノーマル限定 ALL 8月入賞はダブ
8	スーパーモナコGP (4S)	6'04"54	ComB- A.K.D.	ノーマル限定 ALL 8月入賞はダブ
9	スーパーバレーボール (1P)	64,400	T.M.ALB	ノーマル限定 ALL 8月入賞はダブ
10	ハードドライブ (CSタイム)	1'20"32	BBC in 古城池	ノーマル限定 ALL 8月入賞はダブ

## アミューズメントマリオ ☆=2

岡山県倉敷市児島下之町1丁目2880-92 ☎(0864)73-7186

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーマスタース	-9	まだまだ甘い 学生A(等生)	クリア 元PJ-RYU
2	スーパーバレーボール	67,300	まだまだ甘い 学生(//)	ALL
3	大旋風	405,420	PROJECT-HYU	
4	プラスアルファ	10,000,000+	きつと. H. 参上	8=4で達成
5	天地を喰らう(劉備)	5,344,200	DNA-キャラメル	金仙丹x3
6	天地を喰らう(趙雲)	5,378,200	GOD-キャラメル	金仙丹x3
7	バードリフト (Cコース)	6'53"38	児島一高3生	
8	エリア88(ミッキー)	1,444,550	激甘です 学生A(等生)	復活(クリア) 元PJ-RYU
9	スーパーモナコGP (AT)	D.P. PPx3 4381	DOT-キャラメル	
10	スーパーモナコGP (4連)	D.P. PPx3 4358	珠理理印-土佐丸	

## ゲームセンターカントリーボーイ ☆=1

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎(082)872-1605

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エリア88	611,150	AIA	1コイン IP 9面 クリア ノーマル
2	エリア88	608,900	AIA	1コイン IP 10面 クリア ノーマル
3	エリア88	699,450	AIA	1コイン IP クリア ノーマル
4	四川省	2,212	E-な	1コイン ノーマル
5	ヴォルフイード	5,551,920	AIA	1コイン クリア ノーマル
6	大旋風	1,777,210	NOY	3周目 49 ノーマル
7	天地を喰らう(関羽)	5,149,400	Br.	1コイン クリア ノーマル
8	フラッシュポイント	100面だけ	AIA	1コイン クリア ノーマル
9	アクトフェンサー	3,875,680	SHI	1コイン 2周目3 ノーマル
10	ウィロー	1,655,400	VIP-Roi	1コイン クリア ノーマル

今月の1位もテトリスです。今月はエリア88、フラッシュポイントが健闘したものの、他のゲームが今ひとつ盛り上がりません。セガがテトリスの得点が伸びた理由でしょう。とつつきが勝負パズルゲーム

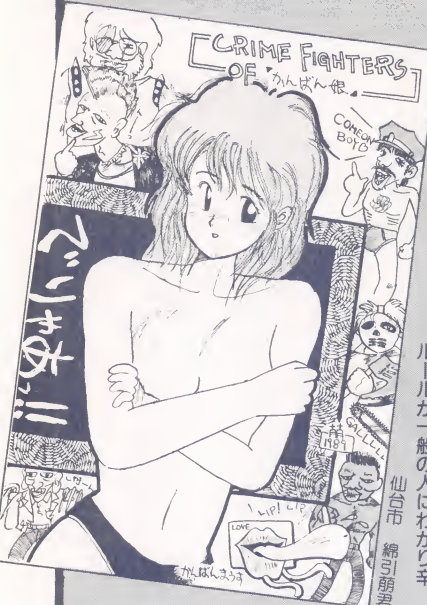
20位には人気ではエリア88、インカムではフラッシュポイントが入りました。シューティングとして目新しさはないものの、グラフィック、ゲームバランスがうまくできているのがエリア88です。シューティングマニアにとっては少し物

足りないかもしれませんが、プレイヤーが自ら選べるし、武器も好きなように買えるので人気もある程度長続きするのではないのでしょうか。フラッシュポイントにはアートのパズル性をさらに高めたいもので、当初はインカムが心配されたようです。しかし、テトリスのルールを少しでも理解していればフラッシュポイントにもとつつき易かったのではないのでしょうか。とにかくパズルゲームは、とつついてくれるかくれないかが勝負なのです。

その点、コナミのキューブリックは回り方も少なく、ルールが一般の人にわかり辛

来月は期待作続々  
スーパーモナコGP、ウィニングランはベスタテンの常連というところですね。また、キャラクターゲームではクライムファイターズががんばっています。他の機種は新製品です。その中で、スーパーバレーボールはなかなか健闘していると思います。ヴォルフイードはタイトーのゲームで、かつての名作ウィックスのリメイクです。タイトーの少し前のスーパーウィックスとは比較にならない程良くなっていると思います。セガのゴルフ、スーパーマスタースはロングヒットとなるでしょう。

今月はダライアスII、Xマールチプライが発売されます。(せんじ)



今月はダライアスII、Xマールチプライが発売されます。(せんじ)



# ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17森田ビル1-2-3F ☎(0958)45-9619

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 オメガファイター	845,000	杉田禎治	4面
2 ロンバーズ	708,760	前田努	42面(3F)
3 ファイティングホーク	439,350	杉田禎治	エリア104
4 クライムファイターズ	107	江口明彦	3面
5 フェイスオフ (5人モード日本)	トータル17	細野慎一郎& 洲上幹生	優勝(3F)
6 ドンドコドン	77,250	高美基寛	27面
7 サンダークロス	1,095,900	小林政彦	2-1
8 ブラストオフ	646,800	浦川*DEN*聡	全面クリア (3F)
9 ゲイングランド(2P)	29,357,037 29,365,718	足立*3人*と 林幸治	全面クリア・ 協力プレイ
10 メタルホーク	11,651	篠崎純久	全面クリア

# ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11-6 ☎(0958)47-3352

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 オペレーションガンダーボルト	148,000	大平隆志	中3年生 3面
2 ストリートスマート	1,050,100	横中の宗治くん	全面クリア 中学生
3 大旋風	407,000	川崎浩介	7面のはじめ 中2年生
4 ゲイングランド	29,263,860 29,344,215	出口剛 濱家弥一郎	2面全クリア 小学生
5 スーパーモナコGP	3,302	井手尾隆	1-2面 1-2位2人76位
6 ドンドコドン	30,900	嶺正高	12面 小5年生
7 オメガファイター	267,000	中島博之	中学生4面 で1つかわせぎ
8 スーパーハレーボール	46,400	金子昇	6面 中3年生
9 ドラゴンブリード	897,500	山口博之	5面 小6年生
10 ワールドスタジアム89	L-11:60	井手亨久	ノーヒットノーラン 中学生

# プレイシティキャロット佐世保店

長崎県佐世保市下京町8-2 ☎(0956)24-0786

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 オメガファイター	1,860,000	松本守	1コイン7面 ノーマル設定
2 天地を喰らう(闘雲)	4,770,800	ムーリン	1コインALL
3 テトリス (ノーマル)	999,999	8月29日にこのスコアを 出した人は誰?	レベル99 ライン999
4 ワルキューレの伝説	811,840	百武淳	1コインALL ハード設定
5 フェリオス (イージー)	868,600	星の白金 山内丞太郎	1コインALL ノーマル設定
6 ウィニングラン (イージー)	2'05"772	PCC MAX	ノーマル設定
7 ウィニングラン (テクニカル)	2'34"131	GAL	ノーマル設定
8 ブラストオフ	654,500	PCC MAX	1コインALLノース ノーマル設定
9 キャングウォーズ	210,400	SILVIA-K.S	浦 西天にやれる マイク使用
10 ロンバーズ	490,140	SILVIA-K.S	1コインR30 ノーマル設定

# PLAY-HOUSEアスカ

佐賀県伊万里市浜町五番街 ☎(0955)23-2895

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ウィロー	1,421,300	HIDENORI-Y	ALLクリア ノーマル 2人設定 3ゲージ
2 原始島	313,000	IPA-MM	A-4 ノーマル 3機設定 IP-1C
3 ワルキューレの伝説	1,123,240	Mr-TTM	ALLクリア ノーマル ハード IP-1C
4 トンマ	358,000	Mr-RZ	ALLクリア ノーマル 3人設定
5 テトリス	999,999+α	Mr-岩下	ライン999+α ノーマル レベル499+α
6 ハードバンチャー	1,548,600	IPA-TN	s-7 ノーマル
7 フェリオス(イージー)	783,680	Mr-TTM	ALLクリア ノーマル 3人設定 IP-1C
8 スプラッターハウス	672,200	Mr-SS9	ALLクリア ノーマル 3人設定
9 サンダークロス	5,397,180	Mr-RZ	S-6 ノーマル 3機設定 真境中士
10 アトミックロボキッド	1,066,900	Mr-RZ	ALLクリア ノーマル 3機設定

# ジャスコ大分店ナムコランド ☆=1

大分県大分市中央町1-2-7 ☎(0975)37-1308

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ウィニングラン (テクニカル)	2'22"523	東京から来たピック	お手紙したいね
2 ウィニングラン (イージー)	2'02"654	うふふのあや丸ノ	予.PP.決1位
3 アクトフェンサー	9,999,990	鬼やへず.のらくろ 王者Pochiノ	4-2で達成
4 オメガファイター	6,583,160	復活×××みやさん	2-8
5 クライムファイターズ	182	Mr.X	7面ゴースアップ ライド1P
6 スーパーハレーボール	68,600	三代目松永真一郎	優勝
7 ドラゴンブリード	1,012,000	VFR	R.10
8 ワルキューレの伝説	1,088,270	鬼やへず./SOLノ	ハード×4 ZAP×3ALL
9 テトリス	999,999	Tinyとも	LI99.LV999
10 天地を喰らう(闘雲)	5,306,200	鬼やへず金/ペン2号 密王RX-7ノ	ALL.

# タイトピア木屋町店 ☆=7

愛知県松山市木屋3-10-13 ☎(0899)82-8528

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 大旋風	10,000,000+α	PIA-Y.Y!!	15周目で達成 残5
2 原始島	1,658,200	PIA-CNTノ 番外地にはまだ早いノ	ALLノミス おと0.001%
3 ウィロー	1,748,950	RIP-TKS	おとる
4 ウィニングラン (イージー)	2'00"518	PIA-ロスマンズ-JET	予1位.決1位
5 ウィニングラン (テクニカル)	2'22"702	PIA-VAS!!ノ	予1位.決1位
6 ドンドコドン(表)	451,440	RIP-TKS	ALL
7 ドンドコドン(裏)	281,760	PIA-RALU-K.Y	ALLノバなし 残11
8 U.S.クラッシュ	16HOLE	PIA-JAN	1コイン
9 インセクターX	745,200	PIA-JAN	ALL 残0
10 ヴォルフイード	9,999,990	CNT.LO JET.Toku	ALL 150万×1つばい

# 迎夢館スーパーアカトンボ ☆=4

福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-10 ☎(092)682-0555

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 スーパーモナコGP	D.P1,568	ステロロ	4連続3'10"45 ノーマル
2 エリア88	1,416,630	ARC-CVS(GMC)	ミッキー使用 ノーマル
3 スカイアドベンチャー	9.066	KGC-KAZU	1コインALLノーマル
4 スーパーハレーボール	54,600	H.F.H.S-T.K	ALLノーマル
5 テトリス	876,703	ARC-CVS(GMC)	ライン792 ノーマル
6 キューブリック	5,750,740	Y384	ALLノーマル
7 ドラゴンブリード	627,600	GIC	6面ノーマル
8 ウィニングラン (テクニカル)	2'20"797	Y.N	ノーマル
9 ウィニングラン (イージー)	2'03"785	6TK-BEE	ベストスコア 39982ノーマル
10 エリア88	1,397,450	SBT-KZM	ミッキー使用 ノーマル

# モンキーハウス本館 ☆=33

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎(092)731-0053

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 キューブリック	5,697,890	VERCA-HSA	1コインALL
2 インセクターX	859,100	VERCA-なつぽ	ALL
3 スーパーハレーボール	73,000	Q-PAN	ALL
4 スカイアドベンチャー	10,238	INC-APO	ALL
5 ドンドコドン	3,249,360	IQ-OKP	ALL
6 ゲイングランド	31,526,195	G.M.C.アレク	ALL, 1P
7 スーパーマスターズ	-15	JNR	ALL
8 ホラーストーリー	5,355,990	G.M.C.MPP	ALL
9 フラッシュポイント	86面	VERCA-HSA	1コイン 1面スタート
10 ダイナマイトデューク	1,332,880	G.M.C.MPP	ALL

# ゲームインプラザオリンピック ☆=8

福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7 ☎(093)521-2040

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 エリア88	1,732,400	HALFLING	1C F-14使用 クリア
2 ヴォルフイード	9,999,990	G.M.C.DURAN	1C 11面で達成
3 ドラゴンブリード	8,457,500	G.M.C.DURAN	1Cノミス 全2面クリア
4 ドンドコドン	1,252,670	BIG	1C クリア
5 オメガファイター	5,186,710	G.M.C.DURAN	1C 2周目3面
6 ダートフォックス	3'58"69	BIG.JOEノNKT	3P ALL
7 スーパーハレーボール	65,400	SGP.CLOTHO	1P1C
8 ドンドコドン	180,910	ELF	1CIP 裏面10面クリア
9 天地を喰らう(闘雲)	5,395,500	HALFLING	1CIPクリア
10 原始島	1,622,600	G.M.C.DURAN	1C1P クリア

# プレイシティキャロット久留米店 ☆=2

福岡県久留米市六ツ門2-34三信ビル2F ☎(0942)35-4212

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ワルキューレの伝説	1,294,620	K.K.	
2 エリア88	1,357,170	N.F	
3 西遊降魔録	320,260	D.H	
4 天地を喰らう(闘雲)	5,480,400	D.X	
5 ヴォルフイード	9,956,770	怒羅宇江潤	ゴール5,998
6 モンスターランド	1,032,700	MOTOMURA	
7 A-JAX	1,032,700	よーすけやちやちや	
8 ドンドコドン	244,690	ランキナーNP エヌエフ	
9 フリッブル	83,420	T-Y	
10 A-JAX	714,300	F.S.S玲奈	

# ビデオゾーン50 ☆=7

鳥取県米子市灘町 ☎(0859)22-9748

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 スーパーモナコGP	4,358 4,853	SKY まんねん	4連続7/30 残8/23 ノーマル
2 ナイトストライカー	40,931,690 54,641,930	PAO PAO	クリア78/9 クリア78/11 ノーマル
3 ナイトストライカー	40,621,240 45,692,430	PAO PAO	クリア78/13 クリア78/29 ノーマル
4 フラッシュポイント	50,016	EXE	90面スタートクリア 8/11ノーマル
5 ヴォルフイード	9,999,999+α	PAO	クリア78/22 ノーマル
6 大旋風	1,098,090	TAI	2-25 8/23 ノーマル
7 シークレットエージェンツ	813,600	UTU	クリア8/19 ノーマル
8 スカイアドベンチャー	7,753	PAO	8/28クリア ノーマル
9 ストリートスマート	684,500	SOL	6面8/27 ノーマル
10 エリア88	1,307,510 1,687,940	TAI EXE	クリア78/28 クリア78/29 ノーマル

# ジョイランド松江店

島根県松江市津田町5-1-9 ☎(0852)26-6236

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ドンドコドン	251,370	S.BOY.R	1コイン50面クリア ノーマル
2 ナイトストライカー	41,371,520	PAO	9クリア ノーマル
3 天地を喰らう(闘雲)	5,049,200	福山のRAYことJIN	ALLクリア ノーマル
4 ウィロー	1,335,650	水さん	1コインALL ノーマル
5 ヴォルフイード	4,692,390	松村	99.9%詰め 9面ノーマル
6 テトリス(ノーマル)	999,999+α	HYAKU-吉川	917ライン
7 大旋風	1,597,450	HIR	1コイン3-28 ノーマル
8 チャンピオンレスター	11,755,100	MIY	100ノバックスALL ノーマル
9 スーパーモナコGP	ポイント3,819	OZA	1位WET3位 ノーマル
10 インセクターX	630,800	HIR	1コインALL ノーマル

# プレイシティキャロット島大前店 ☆=3

島根県松江西川津町1147-15 ☎(0852)27-6428

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ダートフォックス	4'00"30	APEX-K.E	ゴール
2 スーパーハレーボール	65,900	えすじ	1コインALL
3 エリア88	1,708,890	EXE	F-20 ALL
4 エリア88	1,466,700	あばへくすのり中	F-14ALL
5 エリア88	1,338,380	APEX-K.E	A-10 ALL
6 ヴォルフイード	2,442,260	あばへくす(会長)	1コイン ALL
7 クライムファイターズ (アップライト)	240	MSO-05-NEM	1コイン8面
8 スーパーマスターズ	-10	アメデオのりお	1コインオールアウト
9 フラッシュポイント (セレクト無し)	ステージ1へ26	あばへくすM.K	1コイン
10 ドンドコドン	418,210	S.BOY.R	ALL表面

# ゲームシティOZ ☆=5

山口県小野田市高泊664-3 ☎(08368)4-4364

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 エリア88	1,816,900	WAC-ARAYA-HSK	ノーマル クリア ミッキー使用
2 大旋風	10,000,000+α	WAC-ARAYA-HSK	ノーマル3機 WAP君がたご
3 スカイアドベンチャー	8,883	ハバリスIDA	ノーマルクリア 1UPx3
4 ヴォルフイード	7,293,740	TOY	ノーマル クリア
5 スーパーハレーボール	64,300	FLY	ノーマル優勝
6 フラッシュポイント (セレクト無し)	26面	SSC-VAP	ノーマル
7 天地を喰らう(闘雲)	4,962,200	OMA	ノーマル クリア
8 ドンドコドン	290,590	OMA	ノーマル ワープ全 50面クリア
9 ナイトストライカー	31,451,380	ZIA	ノーマルクリア スコア
10 ウィロー	1,702,450	INU	ノーマル2人 クリア

# WE'LL TALK TAITO高松店

高松市常盤町1-9-2 ☎(0878)34-6392

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ナイトストライカー	38,701,880	KEISHIRO	1コインALL スコア ノーマル
2 クライムファイターズ	344	MAX	ステージ ノーマル 3人設定
3 ヴォルフイード	6,048,370	MAX	ALL ノーマル 3機設定
4 チャンピオンレスター	申告してね♡		
5 インセクターX	申告してください ませませ♡		
6 タツジン	10,000,000+α	F.U.R	クリア789+α ノーマル 残り10面
7 グライアス(旧Ver)	5,496,040	ALF-RUN	1コインALL スコア スターボットノミス
8 アルバレスタ	2,899,000	ALF-RUN	ノーマル ALL 残り1 3機設定
9 ライタンサーガ I	316,900	ALF-RUN	ノーマル ALL 残り1 3機設定
10			



# てあたりしだいゲームリスト

## 8月以降及び'89AMショー出展ゲーム

ゲーム名	メーカー	操作	ジャンル	発売	出展作回(予定)	メーカーよりのPR
アクアジャック	タイトー	8-3 アクセル	シューティング	8月		全8ラウンド。首領の正体は……?
インセクターX	タイトー	8-2	シューティング	8月		ムシになりきって戦って下さい。
S.C.I	タイトー	ガンズイ ッチ有り	カーチェイス	10月末	S	
クライムシティ	タイトー	8-2	アクション	9月上旬		回転アタック、上達した?
ダライアスII	タイトー	8-2	シューティング	9月下旬	S	前作を凌ぐ美しい画面の自慢作!
ダイナマイトリーグ	タイトー	4-2	野球	未定		野球はバクハツだ!!
チャンピオンレスラー	タイトー	8-2	アクション	8月		勝つたびにレスラーはお金持ちになります。
パズニック	タイトー	4-2	パズル		S	
メガプラスト	タイトー	8-1	シューティング		S	
ランボーIII	タイトー		アクション シューティング			
ウイニングラン	ナムコ	ドライブ			S	通信機能付。
MX21	ナムコ				S	試作品。
デンジャラス シード	ナムコ				S	参考出展。
バーニングフォース	ナムコ	8-2	アクション シューティング		S	
ファイネストアワー	ナムコ	8-3	シューティング	9月21日		
フォートラックス	ナムコ	オートバイ ハンドル			S	四輪バギー。
プロゴルフグラッドスラム	ナムコ		ゴルフ		S	参考出展。
マーベルランド	ナムコ				S	
エリア88	カプコン	8-2	シューティング	8月発売		
1941	カプコン		シューティング		S	
ストリートファイター'89	カプコン		アクション		S	
カプコンベースボール	カプコン		野球		S	
アドベンチャークイズ CAPCOM WORLD	カプコン		クイズ		S	
キューブリック	コナミ	4-3	パズル	8月		
クオース	コナミ	2-1	シューティング パズル	10月	S	縦スクロール。米版「プロクレストボール」
グラディウスIII	コナミ	8-3	シューティング		S	期待のグラIIIだ。
TMNT	コナミ	8-2				
ESWAT	セガ				S	
DJボーイ	セガ	8-3	アクション	9月上旬	S	デーモン小暮登場。
ジャンボ尾崎 スーパーマスタース	セガ		ゴルフ	8月	S	
フラッシュポイント	セガ		アクションパズル		S	
ダイナマイトデューク	テクモ	8-3	アクション シューティング	9月5日	S	
ワールドカップ90	テクモ			9月~10月	S	
ミッドナイトレジスタンス	デコ	R-2	戦闘アクション	秋	S	
ABC MONDAY NIGHT FOOTBALL	デコ		ピンボール		S	
破兆	ジャレコ	8-2	アクション	9月下旬	S	おおおませの、はははっちよ〜う!!
ビッグラン	ジャレコ	クラクション 有り	ラリー	9月下旬	S	ジャレコの体感ゲーム!! 熱くなるぜっ!!
スーパーバレーボール	ビデオシステム	4-2	バレーボール	8月		
麻雀 夏物語	ビデオシステム			8月		
Wit's	セタ/ビスコ	4-2	パズル	9月		反射神経の障取りゲーム
キャリバー50	セタ	ループ レバー	シューティング	9月下旬		
ギャルの開花	キー ボード		麻雀	9月		スコロク形式のマップを進行する、新感覚の麻雀ゲーム。
タスク・フォース・ハリアー	UPL	8-2	シューティング	10月末	S	
ゼロ・ウィング	東亜プラン	8-2	シューティング	9月下旬		
Xマルチプライ	アイレム	8-1	シューティング			
スーパースターズ	テクノス	8-2	プロレス	9月下旬		
究極のストライカー	イーストテ クノロジー		サッカー	9月	S	
スカイアドベンチャー	SNK	8-2	シューティング	8月発売		スカイソルジャータイプのシューティング。
ビーストバスターズ	SNK		シューティング		S	メカニクスアタック怪物退治版。
バトルクライ	ホームデータ		格闘アクション			

# '89 AMショー

先取情報特集

じゃーん。さすらいのこのコーナーも、ついに安住の地を得ました。今までは、どこにあるかを探さなくてはならなかったが、これからは探さなくてもすむのだ。え？べつにどいでもいい

つて？それはあまりにひどいお言葉……。ま、いいや。気を取り直して、本編に入ろう。AMショーの出展予定を見ると、数は各メーカーとも、いつものベースという感じで

すね。しかし機種が多いメーカーのブースは、一つの機種の数も少なくはなっていない。筐体はたくさんあるけど、ひとこみでプレイはおろか、見ることも出来ない、なんて結構

がある。その辺がどうなりま

すか。今回はショーが迫っていることあるので、各ゲームについてのコメントは避けて、来月号のショーの記事を待つてもらおう。ゲームメスト編

集部が、君たちの目となり耳となつて、気合を入れて取材してくるぞ。

(野村流紋)

# ゲームプラザ ☆=63

熊本県熊本市九品5-15-7 ☎(096)371-9050

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エリア88	2,123,920	MUV-NOR	ノーマル、ミック 二、ALL
2	エリア88	2,268,160	P.M.C MIU	ノーマル 風間シ ALL
3	インセクターX	857,000	P.M.CだまてないMIU	ノーマルALL たぶん全通つた
4	スクイアドベンチャー (1P)	9,322	NOM	ノーマルALLだめノ
5	キャッスルオブドラゴン	1,393,700	P.M.C-番外地行き? MIU	ノーマルALL やはりセタゲーム
6	ダートフォックス(1P)	3'55"15	HIT=仁だよ	ノーマルつかれた
7	ダートフォックス(2P)	3'45"39	NOR.HIT	ノーマルらわざ かなり完結だめ
8	ダートフォックス(3P)	3'38"89	HIT.V.NOR	ノーマルでもイ ム差してすか?
9	キューブリック	5,556,500	CVGNUS	ノーマルALL
10	キューブリック	6,003,820	CVGNUS	ノーマル バグ使用

# HI-TECHSEGA延岡店&宮崎店 ☆=1

宮崎県延岡市幸町3-110島津ビル1F ☎(0982)32-6521

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP (7速)	6'19"14	R・T・PHANTOM	D・P4522
2	スーパーモナコGP (4速)	6'20"64	ひつちん	D・P4339
3	スーパーマスタース	-8	HDKとGAP	各1コイン クリア
4	ワイルドファンク	224,700	よしひさ	1コイン 最後のボス
5	フラッシュポイント (セレクト有り)	223,341	ひつちん	36面
6	スーパーバレーボール	56,800	SHS-10	クリア 金メダル(宮崎)
7	ドンドコドン	219,820	KIPPE	50面(宮崎)
8	大旋風	10,000,000+	神帝-RALS 爆炎帝-聖剣魔II	15面まで達成(宮崎)
9	エリア88	1,655,520	神帝-RALS	クリア ミッキー使用(宮崎)
10	ドンドコドン	216,690	爆炎帝-聖剣魔II	10面クリア 裏面+23日発見(宮崎)

# 神宮前キャロットハウス ☆=10

宮崎県宮崎市神宮2-1-30プラザビル ☎(0985)29-3967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エリア88(1P)	1,809,080	ELT-MGF-NYA	1コインALL ミッキー使用
2	オメガファイター(1P)	5,589,590	ELT-MGF-NYA	1コイン2-6
3	オメガファイター(2P)	16,994,280	MGF-NYA MGF-測野	1コインALL 2Pトータル
4	スーパーバレーボール	66,600	ELT-MGF-KOB	1コインALL 日15-ソ12
5	ワイロー (ゴルド部門)	ゴルド=156,815	ELT-MGF-KOB	1コイン ALL
6	ワルキューレの伝説	1,203,140	ELT-MGF-CAKE	1コインALL ボーナスx4
7	ウイニングラン (テクニカル)	2'23"044	FZR1000	手速 決勝1位 ノーマル
8	アサルトプラス (イージー)	1,231,850	MAI(のべおか)	ノーマル ALL
9	アサルトプラス (スーパー)	1,925,950	ELT-MGF TARAKO	ノーマル ALL
10	テトリス	509,660	TAYO CHAN	ノーマル ライン609 レベル99+α

☆ハイスコア掲載店にお願  
い。次のことありますと掲載  
可能になりますのでご注意  
下さい。

①お店の承認。または、記入者の  
印がない場合。

②常連者が勝手にハイスコアを  
入してしまつたハイスコア表。  
③スコアがおかしい店(ウソスコ  
アや初期設定など)。

☆個人申請について

個人で葉書などでハイスコアを  
申請する場合、①機数設定②エク  
スティング設定③パージョン・タイ  
プ④難易度⑤備考⑥店長印が抜  
けていると集計しませんからご注  
意ください。

また、掲載店が用紙を送つたあ  
らで記録更新されたものは来月に  
繰り越します。



# 次号(12月号)は10月30日発売!!

## なにができるか!? すごい予感!!

# AMショー'89

グラIIIかダライアスIIか

それとも…

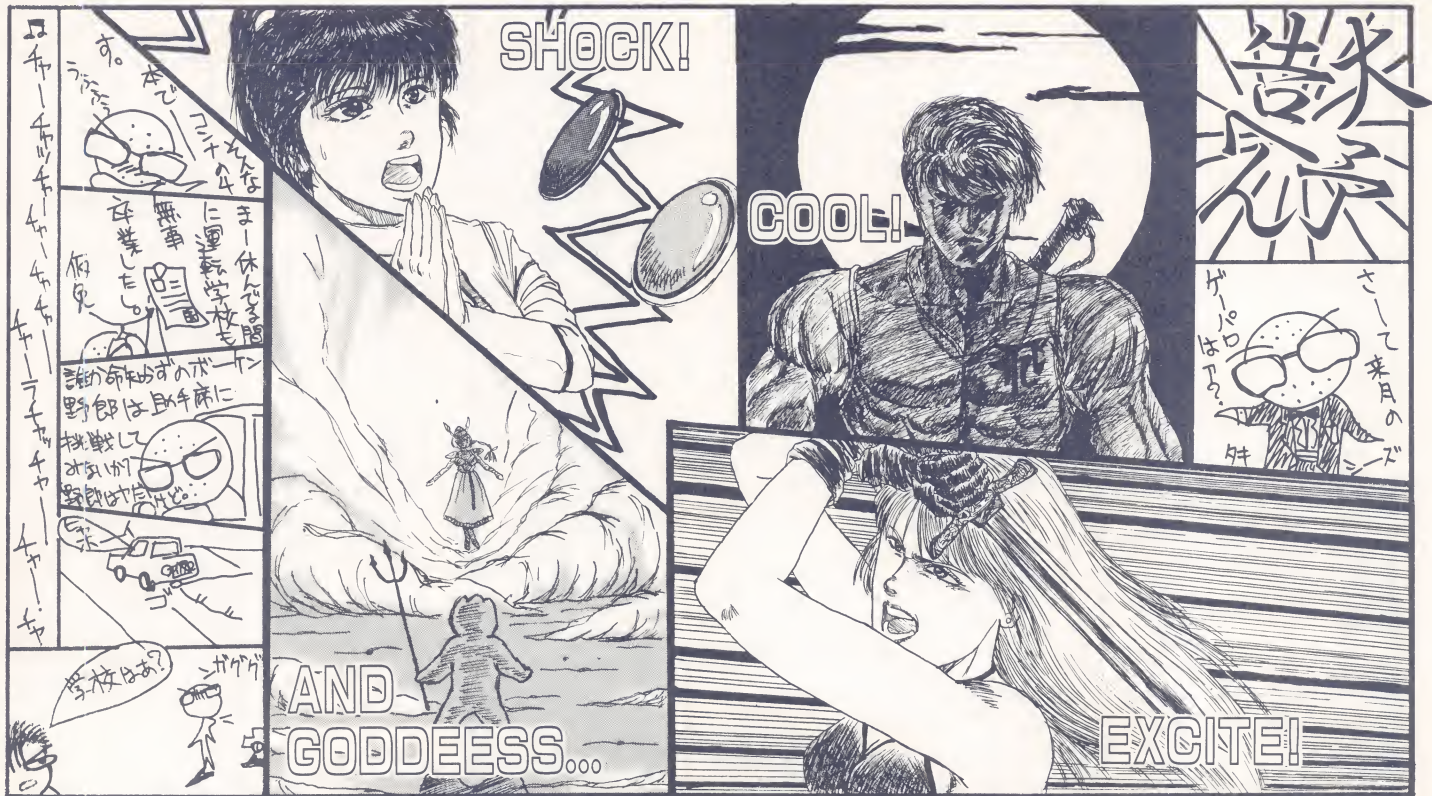
一挙にニューゲーム大爆発!!

確実だ



**表紙の裏をとれ**  
 ダライアスは彼方に消え去った  
 のではありません。生き続けてい  
 たのです。そして今、あのプロコ  
 とティアットの子孫が太陽系ヘダ  
 ライアスの仲間を助けに旅立つ。  
 シルバーホークも超強力になり、  
 キヤラクターもラウンドも超下級  
 のシェイプアップ。おなじみのオ  
 ンシゴもカメラもシ  
 ラカンスも相変わらず  
 ず手強いぞ。ウニも  
 アジの開きも加わっ  
 て立ち向かってくる。  
 逃げないで! 勇敢  
 に挑戦して下さい。  
 —タイマー開発陣

- 話テトリスの反響に今さらながらビックリ。(◎)
- 技が増した私のテトリス、まだやるぞ!! (T・J)
- ウィロー、月光の魔法でクリアしました。(ぜんじ)
- さて、紅葉でも見に旅行に行こうかなあ……。(ずる)
- この前テレビに出た。うまく利用された感じ。(パイオ)
- この前新聞に取材された。うまく……(以下同文・悠理)
- この前写真週刊誌に……呑みに行けなくて残念。(◎)
- 落ちて知る編集後記のありがたさ。これじゃ川柳だよ。(◎)



**GAMEST** 11月号

■平成1年11月1日発売 第4巻11号通巻38号  
 ■編集人 加藤 博  
 ■発行元 株式会社新声社  
 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル  
 電話 03 (293) 9321  
 編集部 03 (293) 9324  
 ■印刷 凸版印刷  
 ©1989 新声社 雑誌03659-11

◆編集  
 石井ぜんじ 山河悠理 あるあるじいぶう 漢炎剣 GOD鈴木  
 C・C 栗原桃郎 Z-BOY N.O  
 T・J APAPA YOU.A Joe山田 FIS 植村伴北  
 ずるずる バイオ 海軟風 VAX  
 萩原祐四郎 高橋己代子  
 ◆協力スタッフ  
 SHEEP STUDIO エジマ企画 AGC

本誌からの無断転載を禁じます。



# JALECO



アフリカの  
大地に挑め!!



## MOVING TYPE

通信機能搭載・クラクションシステム装備  
4WDラリーゲーム



〈特長〉

- ムービングタイプ  
ラリーマシンをイメージしたボディ。ドリフト走行やジャンプ等、ラリー独特の臨場感をシャープな動きと、ハンドルへのキックバックで体感できる。
- 通信機能搭載  
同時プレイが可能な通信機能を搭載。
- クラクションシステム装備  
ステアリングのクラクションを鳴らすと他車(コンピュータカー)が道を開けてくれます。

〈仕様〉

- 使用電源 / AC100V(50/60Hz)
- 消費電力 / 待機時・約200W ゲーム中・約400W
- ブラウン管 / 26インチカラーモニター
- 寸法 / (W)1,090mm × (D)1,800mm × (H)1,700mm
- 重量 / 約400kg

## JALECO RALLY

# BIG RUN™

### THE SUPREME 4WD CHALLENGE

オフローダーなら誰もが夢見る世界最大のサバイバルラリーがスタートした。

フランスのパリからセネガルのダカール海岸まで

次々に展開する過酷な大自然を走破して、栄光のゴールをめざせ。

●通信機能搭載のポニータイプ 10月末発売予定

※改良のため、仕様・デザインを予告なく変更することがあります。当社の製品価格には、消費税は含まれておりません。

株式会社ジャレコ

(本 社) 〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 ☎03-708-4811(大代表) 03-708-4810(販売一部代表) (大 阪) 〒564 大阪府吹田市垂水町3-18-33 ☎06-385-5100(代表)  
(福 岡) 〒812 福岡市博多区比恵町1-1 楠本第7ビル1F ☎092-482-6811(代表) (サ-ビスセンター) 〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 ☎03-420-2271(代表)



# BIG

ビッグ

アフリカが君を呼んでいる。君はあの大自然に勝つことができるか！

# BIG RUN

THE SUPREME 4WD CHALLENGE

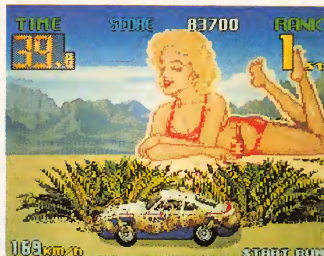
JALECO

# RUN

ラン

ジャレコより初の  
ドライブゲーム登場

パリ・ダカールラリー。クリスマスで町がにぎわう12月25日午後5時、イルミネーションで飾られたパリの町並を四輪2台、2輪1台、サポーター90台がスタート。憧れのゴールダカール海岸まで約1万kmを20日間で走り



グワツシヤン！

さる、偉大な生き残りゲーム。砂漠、がれき、岩石、そしてまた砂漠。自然、冒険、挑戦そして栄光の冒険ロマンを、ジャレコが大型本格体感シミュレーションタイムラリーゲーム「BIG RUN」として実現しました。



障害物多し！



うおーっ見えな！

これが特長だ

①迫力の3D画面で立体映像を実現

望遠レンズを通して見た大きな背景を採用。大サハラ砂漠やダカールの青い海を背景に、次々と快走する奥行き感



バアアアア！

看板に激突！

と立体感を可能にしました。

②究極の体感システム  
サーキットレースとは違い砂漠・山岳・川などダイナミックなアップダウンやジャンプ等を多くとり入れ、枠にとられないスピード感と躍動感を体感。ハンドルショックも、より一層緊張感と興奮を高めま

③総合的な走行テクニックを要求

カウンターステア・ドリフト走行・スラロム走行・ジャンプなど、分岐や障害物地帯・他車の動きによるコースの読み・選択など一瞬の判断力、決断が勝負を左右。  
④クラクションシステム装備ステアリングのクラクションを鳴らすと、他車が道を開けるオリジナルシステム装備  
⑤緊急のタイムラリーレーシングゲーム



先の方がよく見える。

⑥通信機能搭載  
ラリーレースをよりホットにするため、他車とのテッドヒットを展開。後続車は離れた

⑦その他  
4WDのラフロード車をイメージしたオープンなパキタイプ。プレーキングランプやスペアタイヤなど本物指向

チュニスからダカール迄のコースポイントを設定。サウンド効果やタイム表示、ランク表示も設定、順位にボーナスを与え、勝負へのこだわり、挑戦意欲をかきたてます。



うむ、次は左カーブか。



へりが2機。何かあつたか。

るに低い最高スピードがアツプ。激レースが可能となりました。

⑧その他  
4WDのラフロード車をイメージしたオープンなパキタイプ。プレーキングランプやスペアタイヤなど本物指向



ゴロン、ゴロン、どいてーっ！

操作方法

ドライブゲームですから、操作系は今までのものとほとんど変わらず、わかりやすいと思います。

ますハンドル。キックパッドがあるもの。何か工夫があ

るかなという点では、川、悪路を走るところで、ハンドルがブルブルふるえて体感させてくれること。

次に、前にも書きましたが、ハンドル中央にクラクションが付いていて、押すと鳴り、他車がよけてくれること。これは多用途です。

ちなみに、1回押すと秒くらいい鳴り続けて消える。波滞りるところでは、ほとんど鳴りっぱなし、連射しっぱなし。

ギアですが、これはオートドックスに、ローとハイの2段階方式。ギアは左側についています。残りは足もとのアクセルとブレーキ。これは特に問題ありません。

筐体は3種類

タイプとしては、ムービングタイプと動かないタイプのもの、通信機能付きのポニー筐体タイプのものであります。

3種類の違いは、自分の乗っている筐体が動かないか動かないか、背中付近にスピーカーがあるかないかという点。動かない方でも、ハンドルは振動するので多少は体感し



ザバーンノ川の中へ。



# 早く会いたい! ニューゲーム

全コースマップ



ステージはSTART RUNからVICTORY RUNまでで、5つのシーンからでき上がっている。ここでは各ステージ紹介。

## ステージ構成 5つのシーン

ちなみに、重さは0kgほど。体感もですから、筐体の位置がズレたりしてはいけないので、安定させるため重くなっているのではないでしようか。

ムービングタイプの動き方ですが、左右には動かないのですが、前後への傾きだけの使用で、早く動く、おそく動くの違いが表現されています。たったこれだけの動きなのですが、実際に乗ってみると、そんなことはなく、上手くつくられていると思います。モニターの大きさに触れると、大きさは26インチのものを使用し、臨場感を出しています。ムービングタイプの大きさに触れると、幅1090mm、長さ1800mm、高さ1700mmですから、今までのものと変わらないかという感じですか。

## START RUN

スタートの緊張感を味わう予選ステージ。高タイムを叩き出せ。



## SS1マップ

ガレ場の連続するマウンテンステージ。巨大岩石やリタイヤ車が行く手を阻む。一瞬の判断力と決断力が必要。

## SS2



## SS3マップ

灼熱の砂漠をぶっ飛ばす高速ステージ。先行車の砂煙をうまくかわしてクリアだ。

## SS4

ここからSS4までは、何本もの川を越える爽快な川渡りステージ。川には流木なんかも流れてくるぞ。



## SS3マップ



## SS4マップ

川ありコーナーありのテクニカルステージ。ドリフト走行を駆使しろ。

## VICTORY RUN



## VICTORY RUNマップ

ダカールまでの最終ステージ

ジ。青い海のゴールを目ざして一気に走り抜ける。



## START RUN

## 攻略ではないけど テクニク

大きく分けて、3つのドライヴ方法があります。どれが速いかにしてはま



## こんな障害物も。

だわかりませんが、自分にあっているやりやすい方法を選んでみてはいかが。

1つめは、アクセルとブレーキ両方使用のブレイク。

これは、コーナー奥までトップスピードで追っ込んでいき、ブレーキで急減速、抜いたらアクセルON。また、交互に踏んで調整しながらコーナーを曲がったりする。速いことは速いけど事故率も高い。

これが筐体です。



2つめは、ギアシフトによるもの。これは、コーナーにきたらローにおとして減速し、曲がる。ポイントとして、タイヤが鳴ったら(すべったら)ローへという感じ。この欠点は、片手でハンドルとクラクションを扱うことになるので非常に苦勞する。



3つめは、アクセルワークのみによるブレイク。コーナーの手前から減速を始め(アクセルを離し)抜けたらONという感じ。急カーブはがなり

## 橋も渡るぞ。ガタガタタガタ。



## ドカーン。丸コゲン

前からやらないとダメ。ちょっとタイム的におちそうなのが欠点。

ハンドルの操作についてひと言。全開で切るとグリップがなくなりすべるので気をつけること。あまり切らなくても大丈夫です。

発売は9月20日ということなので、本誌の発売されているころには出ているぞ。是非ブレイクしてみたい。

(す)あすな(せ)



超硬派ゲーム

# ファイネストアワー

©ナムコ

渋いっ！ 渋すぎる！ 人を選ぶこだわりのゲーム（こんな事書きちゃっていいのかな）がここにあるッ！ 燃えろ！

「ファイネストアワー」。君はこの言葉から何を思い出したろう。プロレスでも食い物でもない。ロボットアクションシューティングなのだ。非常に硬派かつシビアなこのゲームは、まず第一印象として「人を選ぶ」という言葉が思い浮かぶ。あのアサルトを覚えていたのだろうか、あんな感じである。好みのはっきりと別れる所だと言っても過言ではない筈だ。だからこそ好きな人は燃えるというものである。

ストーリーは、スペースコロニー内部で宇宙支配を目論む敵の製造中の最終兵器を破壊、宇宙支配を阻止せよという何ともシンプルなものだが、そこが想像力をかきたてるといものかもしれない。

## 操作と アドバース

1レバーはボタンで、レバーは自機（シグナス）の移動に使用する。左右に入れる事により自機は歩行を始める。又、2回同方向に入れる事により走行を始める。このゲームにおいてはタイムが重要な役割を示すので、有効にこの操作を駆使して欲しい。

ボタンはショット、バーニア、マーカーの3つで、ショットは単純フルオート（A）となっていて、連打しようが走ってる最中。目の前が照準。左上は間違った時や迷った時に出る方向指示。敵に近付こうが、弾の出る周期には時間があるので押しっぱなしにしておいて、次に説明するバーニアに集中した方がいいかもしれない。

で、バーニアだが、画面右下に表示された青いゲージが噴射可能時間になっている。ボタンを押す事によりエネルギーを蓄積でき、ボタンを連打する事によって空中静止も可能となる。

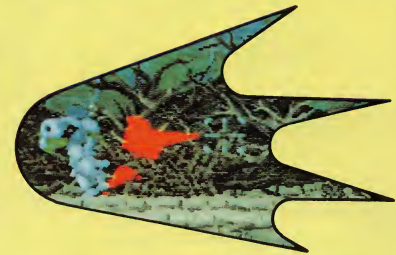
又、高いジャンプをする程着地時に体制を立て直す時間が長くなってしまふ事も注意して欲しい。

最後にマーカーボタンだが、マーカーとは照準のこと。画面



## 今までにな い新要素！

まずオートロックで敵を狙



コイツが黄色のロボ。そして宙を舞うのが恐怖のミサイル。バーニアで逃げる!!

中型ロボはダッシュもする。つまり逃げても追ってくるのだ。着実につぶそう。



# 早く会いたい! ニューゲーム

つてくれるという点。敵には色々な個性を持った奴がいて、それらが同時に出現した時どいつを狙うかというのがポイントになって来たりする。

又、クリア条件はある地点に到着（最終面はボスを破壊すること）すれば良いという事で、プレイヤーごとにパターンが変わってくるという点も面白い。いかに効率良く走り抜けるかがポイントになってくる。



レーザーはまともにはくわいこの発でアワフ。TEMPが注意）

それは画面下方にあるTEMP. というゲージで、ダメージをくらう度に自機の温度が上昇し、くらわなければ冷却装置が働いている間（画面右下のタイム）はダメージが回復していく（温度が下がっていく）というシステムになっている。つまり多少弾にあたって攻撃をされてはばノーダメージの状態に戻ってしまふという事である。これによって、敵の猛攻撃の中をかくくくってもう立ち直る事が可能になるといふ訳だ。全4面が2周。後半面はかなり辛いで気合を入れて臨んだ方が良いでしょう。

## とにかく操作 作になれる

最初に誰もが感じるのが、操作し辛いという事。素直に自分の考えた行動を取ってくれない所にもどかしさを感じる人もいると思う。まず、その鈍さに慣れるのがポイントになってくる。

例えばジャンプのタイミング。ボタンを押してすぐ上昇する訳でなく、引力法則に忠実に上昇するので、あらかじめよけたり対象物の動き等を予測する必要があるという訳。そして着地時姿勢制御から次の行動への間があるので、敵の背後を取ろうとジャンプしたのに、逆に敵に背後を取られてしまう事もあふ。それを防ぐ為に飛行中から方向転換をしておく事ができる様になれば、戦いを少し有利に進められるかもしれない。



バーニア使用時の方向転換。矢い。

あと走るという行為がいかにもスムーズに行えるかという点も馴れが必要になると思う。走りすぎると余計な敵まで出して困まってしまう事もあふるので、下のレーザーを有効に使う事も必要になる。

又、方向転換にも時間がかかるので、敵に囲まれた時はバーニアを利用して戦局離脱する事も要求される。とにかく、これらは数回や



着地してから方向を変えようとする、この通り。やはり！

って馴れない事には何とも仕方無い事だ。こちら辺がアサルトを彷彿させる。

中型のロボットは3種あり、その内2種は背が高いので、こちらがしゃがんで攻撃していればダメージはかなり減らせる筈である。勿論こちらの足場が高ければこちらが不利になってしまふが。

それ故に、中型とザコのロボットが同時に出現した場合は、ザコから片つけた方がいいと思う。

中型ロボットの最大の敵は黄色の奴で、こいつは誘導弾を撃って来るといふ事と、背が低いという事。このゲームにおいて弾はそんなに大きな



ビットを従えた敵。本体を先に狙った方が絶対いい。

ダメージは受けけないが、誘導弾はかなり威力が強く、まともには数発くらうとすぐオーバーヒートしてやられてしまう。レーザー（バルカン）と誘導弾、そして浮遊機雷の3つだけは絶対気を付けないといけない。とにかくまず操作に馴れる事、それさえできればこのゲームの楽しさが判る筈だ。と思う、たぶん。

(笑)



3面は迷路になっている。バーニアを上手く使えよ。とは言っても迷うものは迷うだけ。



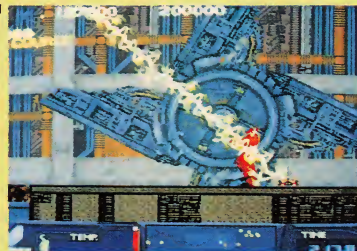
ビットに手をつけて、ビットは近付いてくまめにジャンプを連打して撃とう。



2面ボスの敵。ビットを従え、バルカンを撃つ。めんどくならジャンプを無視すべし。



中型2機。でもしゃがんでいればこわくない。ナイスって感じ。



回転砲車はダメ。レーザーは上下どちらかの砲台を壊すべし。レーザーに注意。



これがつかつかつ浮遊機雷だアツドッキヤーン、てな風に誘爆する。



ザコ大破！ このゲームの爆発の仕方は非常に凝っている。熱いぜ暑いぜあつくて死ぬぜ！



Do you wanna continue more?





# セタ CORP. 178376

## CAL.50 CALIBER FIFTY

### 苛酷! サバイバルゲーム

# フィフティ キャリバー50

©セタ



「落ちます!」

**ストーリー**  
時は1967年、ベトナム戦争の真っ最中。その中にマイクミッチェルという1人の兵士がいた。うかつにも彼は解放戦線に捕虜として捕えられてしまった。それからどれ程の月日が過ぎただろうか。

ある晩、檻の前で番兵が喧嘩を始めた。その時に、マイクは偶然に檻の鍵を手に入れた。マイクは脱走したが、兵士に見つかってしまった。そいつを倒して、銃と手榴弾と地図を入手する。やぶれかぶ



脱出! ちなみにこの飛行機は乗れる。

**アイテムについて**  
◇パワーアップパーツ(大)  
敵が置いていく銃のパワーアップパーツ。レベルが10上がる。(一定レベルになると武器がパワーアップします。)

◇パワーアップパーツ(小)  
レベルが2上がります。  
※2段階目でグレネードランチャーになり、3段階目で火炎放射器になります。



アイテムはもたもたしているとすぐ消えてしまう。



プレイヤーフル装備。



げ、何だあお前ら!?

## 操作はループレバーとボタンどう

ループレバーとボタン2つで操作します。特定の敵を倒すとパワーアップアイテムを出します。プレイヤーはアメリカ兵、2人同時プレイ可能。

ループレバーは銃の方向及び移動に使います。Aボタンでフルオート連射してくれる銃を発射、Bボタンで弾数制限有りの手榴弾を発射します。

れのマイク。戦わねば家に帰れない。行け!マイク!我が

目前に敵なし!

セタからゲバラ・タイプのループレバー  
使用ゲームが出るぞ!!  
前代未聞の敵兵の数についていけるか!?



乗るところなる。敵ヘリと交戦中(操縦はオートマ)。

定数受けるとパワーダウンします。要するに、銃のパワーはシルドのかわりにもなるわけです。  
◇手榴弾(ノーマル)  
これを取ると補給されます。  
◇手榴弾(爆裂)  
これを取ると爆裂弾になります。爆裂弾の補給もこれでいきます。  
◇Sマーク  
これを取ると一定秒無敵になります。  
◇Kマーク



# 早く会いたい! ニューゲーム



さっきのオートマ機。1回しか出ないけど強すぎる。

ベトコン、ロシア兵  
様々な所から攻撃して来ます。質より量で勝負。  
火炎放射器兵  
実はロシア人。宇宙人ではありません。  
グレネードランチャー兵  
攻撃力なるランチャーを撃つてきます。  
無反動砲兵  
グレネード兵と大差ありませんが、要所をかためています。  
自爆女(ベトコン)  
実は背中に爆弾を隠している。主人公に近づいて自爆する。  
他に靴磨き小僧というのがいて、近づくると靴を磨きだした後、自爆するという奴もい



イエス様、出現!

## 敵キャラの紹介だ



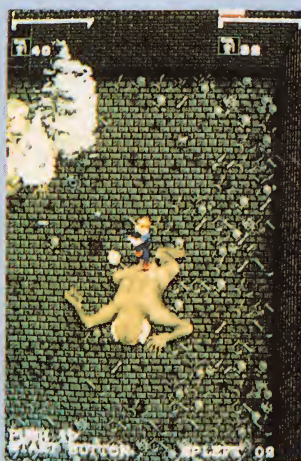
この爆撃機、弾の方が先に来ます。

画面内の敵を一掃できます。  
◇シマーク  
これを取るとノーマル銃の射程がのびます。  
◇貫通  
これを取るとノーマル銃でも敵を貫通してゆきます。



多勢に無勢…。

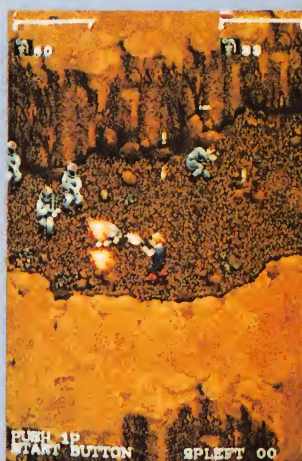
小型戦車  
短距離AP弾を発射する。致命傷は与えられることはない。(ダメージ中)  
中型戦車  
中距離AP弾を発射する。致命傷は与えられることはない。(ダメージ大)  
大型戦車  
短距離AP弾を発射。こい



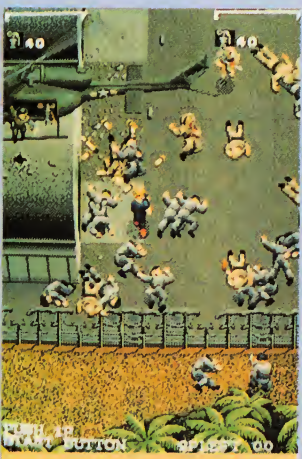
「敵将サル、討ちとつたりイ〜!」



このゲーム最強キャラのサル。(画面外にもう1匹)



彼らとの接近戦はこちらの方が分が悪いよ。



見よ、この死体の数! (本当はもつと出る) クリア近し。



「赤いトラクタあー…」(昔CMにあつた様な…)

グラフィックに注目!  
特に区切りはなく全1面だそうです。(そのかわりマップは当然大きい。)あと、このゲームにはスコアがありません。そこで1カ所だけねばっているのが1人ずつポツポツと現われて、気が付いたら敵の弾と敵の群れに包囲されていた、ということになってしまいます。最終的に、大部隊に囲まれるので一度やってみると面白い(?)かもしれません。  
(FRSIN・O)

## グラフィックに注目!



燃えろ、いい女〜♀

つを喰らうと即死。  
障害物は土のうがあり、プ  
ません。  
レイヤーのノーマル弾を通し



出来立てのゲーム音楽を、ホッカホカのうちにお届けする特急便シリーズ第1弾!

# ナムコゲームサウンドエクスプレス VOL.1

第1弾『ワルキューレの伝説』

**namco**



©1986,1989 NAMCO ALL RIGHTS RESERVED.



**GAME SOUND EXPRESS**

ナムコゲーム ミュージック新シリーズ登場!!  
~ミニアルバム(CD又はカセット)に人気ゲーム  
1アイテムのみを収録~

- ワルキューレの伝説・楽譜付
- 開発担当者による制作・裏ばなし
- キャラクター設定画・場面イメージ画等

## ワルキューレの伝説

### I. 本編

- プロローグ
- メインテーマ
- ブラックドラゴン
- スール
- 地下のテーマ
- 城のテーマ
- 舞踏会
- エレキマン王
- 階層のテーマ
- マーベル・ランドのテーマ
- オーロラのカーテン
- カムース
- エピソードI
- エピソードII
- メインテーマ(リプライズ)

### II. SE特集

- 1. ワルキューレ
  - 剣振り
  - 剣ヒット
  - ヒットI
  - ヒット2
- 3. ワルキューレ&サンドラ
  - 魔王
  - ゴルド
  - おぼれ
  - 飛び込み
- 4. その他
  - ムチ
  - カオック
  - タロス
  - みみず
  - ロボティアン
  - ヤリ
  - アイス・ブロック
  - 電撃
  - いかつち

**NOW ON SALE**

「ナムコ ゲーム サウンド エクスプレス Vol.1」

- ▶ CD: VDR-14001 税込定価¥1,400(ピクチャーCD)
- ▶ カセット: VCH-12001 税込定価¥1,200

DISCO GRAPHY



ビデオゲームグラフィティ  
LP: SJX-30291 (税込定価¥2,637)  
CD: VDR-1165 (税込定価¥3,008)  
MT: VCH-10334 (税込定価¥2,637)



ナムコゲーム アラモード  
LP: SJX-30312 (税込定価¥2,637)  
CD: VDR-1285 (税込定価¥3,008)  
MT: VCH-10365 (税込定価¥2,637)



ビデオゲームグラフィティ Vol.2  
LP: SJX-25047 (税込定価¥2,359)  
CD: VDR-5222 (税込定価¥2,812)  
MT: VCH-1886 (税込定価¥2,359)



ナムコゲーム アラモード Vol.2  
LP: SJX-25048 (税込定価¥2,359)  
CD: VDR-5243 (税込定価¥2,812)  
MT: VCH-1893 (税込定価¥2,359)



ビデオゲームグラフィティ Vol.3  
LP: SJX-25049 (税込定価¥2,359)  
CD: VDR-5278 (税込定価¥2,812)  
MT: VCH-1905 (税込定価¥2,359)



ビデオゲームグラフィティ Vol.4  
LP: SJX-25050 (税込定価¥2,359)  
CD: VDR-5283 (税込定価¥2,812)  
MT: VCH-1907 (税込定価¥2,359)



ビデオゲームグラフィティ Vol.5  
CD: VDR-5300 (税込定価¥2,812)  
MT: VCH-1913 (税込定価¥2,359)

# ビデオゲームグラフィティ VOL.6

ビクターナムコシリーズ第8弾!

「フェリオス」「フェイス オフ」「ロンパーズ」のオリジナル音と「メルヘンメイズ」「ワルキューレの伝説」のアレンジ・バージョン収録!

- フェリオス・オリジナル楽譜付
- 今だから明かす開発スタッフの裏ばなし
- ゲーム画面およびイラスト付

**10/4 ON SALE**

**namco**

## フェリオス

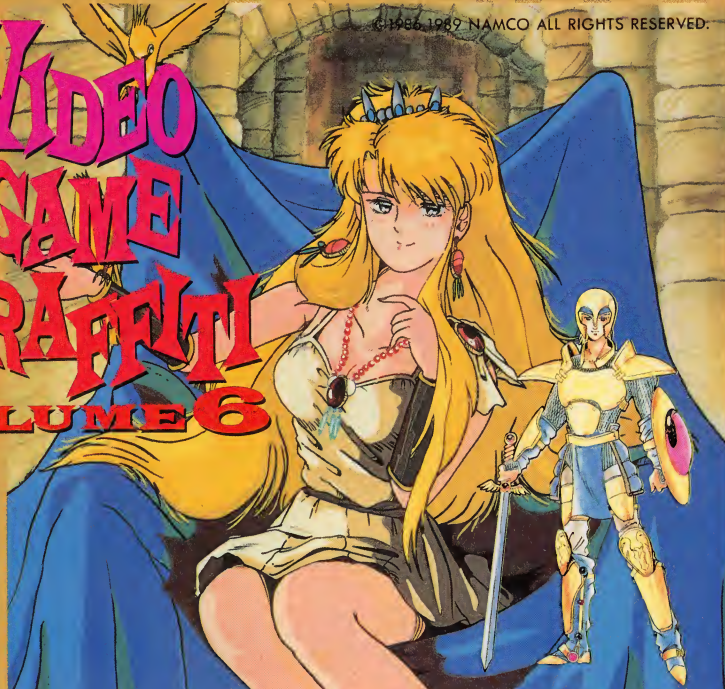
- テロスの丘 (CHAPTER 1)
  - ラトーン テスケル
  - 神殿~邪神との闘い 邪神の死
  - アルテミスの涙
  - 死の洞窟 (CHAPTER 2)
  - 邪獣テュボン
  - ベルホレスの空 (CHAPTER 3)
  - 炎の怪物 (CHAPTER 4)
  - テュボンへの挑戦
  - 虎の彷徨 (CHAPTER 5)
  - 地獄の音犬 (CHAPTER 6)
  - 光の剣フェリオス (CHAPTER 7)
  - テュボンの神殿~テュボンの最期
  - アルテミスの微笑~大団円
  - アルテミスの願い 勇者の碑 (しりしりみ)

## フェイス オフ

### ロンパーズ

- COIN音~オープニング
- サンバ
- Old-Fashioned Music
- くも、くも
- ワルツ
- The Rompers Show
- どっぴどっぴどー
- Thunder's
- グリーンテーマ
- メルヘンメイズ (アレンジ・バージョン)
- ワルキューレの伝説 (アレンジ・バージョン)

VIDEO GAME GRAFFITI VOLUME 6



©1986,1989 NAMCO ALL RIGHTS RESERVED.

ナムコ ビデオ ゲーム グラフィティ Vol.6

- ▶ CD: VDR-5301 税込定価¥2,812
- ▶ カセット: VCH-1914 税込定価¥2,359

Victor

JVC

ビクター音楽産業株式会社



# CAPCOM<sup>®</sup>

〒540 大阪市中央区大手通 1-4-12 カプコンビル (06) 946-6622 代  
〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18広尾オフィスビル10F (03) 440-4801 代



# エアリア 88

©DAIPRO ©1989CAPCOM

エトランジェ  
オレたちは命知らずの外人部隊

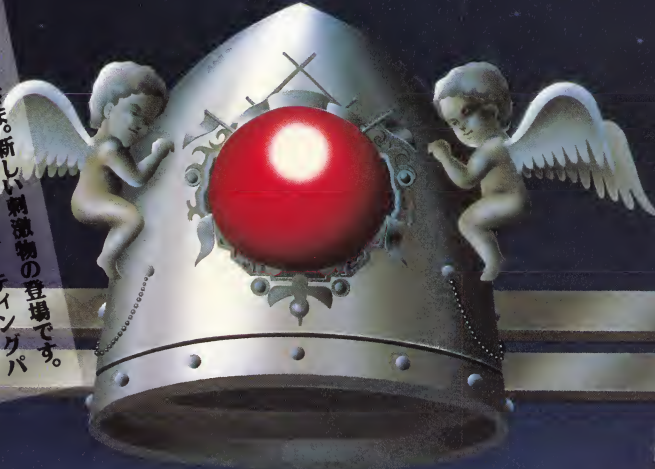


前代未聞のシューティングパズル。



の2人同時プレイ可能。  
①協力型  
②同時型  
③対戦型

おまちどうさま。新しい刺激物の登場です。  
「クォース」は業界初のシューティングパズル。迫り来るブロック軍団をシュートして素早く、正しく、美しく消滅させる、とってもモダンなゲームです。どうぞ、初めての「クォース体験」をお楽しみ下さい。



クォース  
QUARTH™

© KONAMI 1989

コナミ株式会社

本社・サービスセンター 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 TEL. 03 (264)5678  
大阪支店サービスセンター 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 TEL. 06 (334)0335

札幌営業所 〒060 北海道札幌市中央区北1条西5-2-9 TEL.011(232)3778  
福岡営業所 〒810 福岡県福岡市中央区天神2-8-30 TEL.092(715)2367